



MUSIIKKI JA INTERNET

Äänitteen tuottaminen internetin välityksellä

Tero Jylhä

Opinnäytetyö
Huhtikuu 2015
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni ja
kaupallinen musiikki

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
Tampere University of Applied Sciences

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

JYLHÄ TERO:
Musiikki ja Internet
Äänitteen tuottaminen internetin välityksellä

Opinnäytetyö 59 sivua, joista liitteitä 1 sivu
Huhtikuu 2015

Opinnäytetyössäni tutkitaan sekä pohditaan mitä mahdollisuuksia internetin kehitys ja musiikin digitalisoituminen ovat luoneet musiikintekijöille ja miten tämän kehityksen myötä yhteistyömahdollisuudet musiikkiteollisuuden keskuudessa ovat kasvaneet niin että etäyhteistyötä voidaan tehdä ennestään tuntemattomien yhteistyökumppaneiden kanssa. Opinnäytetyössäni käydään läpi internetin historia ja musiikin digitalisoitumisen historia. Käydään myös läpi sosiaalisen median merkitys musiikintekijän näkökulmasta sekä miten internetiä voidaan hyödyntää etäyhteistyössä.

Opinnäytetyön liitteenä on neljän kappaleen äänite, joka valmistettiin etätyöskentelynä internetin välityksellä. Minä toimin teoksen säveltäjänä sekä äänitteen tuottajana ja äänitteellä vierailevat osapuolet ovat musiikkituottajia, äänittäviä artisteja ja muusikoita. Äänitteen tekoprosessi käydään läpi opinnäytetyössäni. Tekoprosessissa kuvataan mistä lähtökohdista kappaleet syntyivät sekä miten ne etenivät käytännössä kun äänitteen tekijät ovat eripuolilla maailmaa ja kun yhteyskanavana hyödynnetään ainoastaan internetiä.

Asiasanat: internet, musiikin tuottaminen, verkostoituminen

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Digital Sound and Commercial Music

JYLHÄ TERO:
Music and Internet
Producing an Album via the Internet

Bachelor's thesis 59 pages, appendix 1 page
April 2015

The purpose of my thesis was to examine the possibilities that the Internet and the digitalization of music have created for modern musicians. How has the development of technology improved collaboration possibilities in the music industry in the way that it is possible to collaborate with previously unknown individuals? A brief history of the Internet and the digitalization of music will be presented in this thesis. In addition, a look is taken into the effects that social media has had on modern musicians, and how the Internet can be used for remote collaboration.

As for the project part of this thesis, I produced an album of four songs remotely via the Internet. In the project I worked as a composer and a record producer. Guest appearances on the album were made by music producers, recording artists and musicians. The thesis reviews the entire process of creating the album and each song when all the participants in the album were located in different parts of the world and the only communication channel was the Internet.

Key words: internet, music production, networking

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	8
2	INTERNETIN HISTORIA.....	9
2.1	Määritelmä.....	9
2.2	Sähköposti ja tiedostonsiirto.....	9
2.3	Keskusteluryhmät.....	9
2.4	WWW-sivut.....	10
2.5	Hakukoneet.....	10
2.6	Internet nykyään.....	11
3	SOSIAALINEN MEDIA.....	14
3.1	Sisällöntuotanto ja -jakaminen.....	15
3.2	Verkostoituminen ja vuorovaikutus.....	16
4	DIGITAALINEN MUSIIKKI JA KULUTUS.....	17
4.1	CD-levy ja MP3-formaatti.....	17
4.2	Napster ja musiikin laiton kopioiminen.....	18
4.3	Musiikista digitaalinen myyntituote.....	18
4.4	Musiikista suoratoistopalvelu.....	19
4.5	Digitalisoitumisen vaikutus musiikinammattilaisiin.....	21
5	MUSIIKIN TEKEMINEN VERKON VÄLITYKSELLÄ.....	23
5.1	Digitaalinen ääni.....	23
5.2	Digitaaliset tietokonesovellukset.....	23
5.3	Musiikin tekeminen etänä.....	24
6	ETÄYHTEISTYÖN MUODOSTAMINEN VERKOSSA.....	25
6.1	Virtuaalinen viestintä.....	26
6.2	Aikavyöhykkeiden huomioiminen.....	27
6.3	Tiedon organisointi.....	27
7	ÄÄNITTEEN TUOTTAMINEN INTERNETIN VÄLITYKSELLÄ.....	29
7.1	Teoreettinen lähtökohta.....	29
7.2	Äänitteen kuvaus.....	30
7.3	Äänitykset.....	30
7.4	Tuotanto ja jälkityö.....	31
7.5	Kappale 1 - "The Beginning".....	32

7.5.1	Lähtökohta.....	33
7.5.2	Co-write internetin välityksellä.....	33
7.5.3	Kappaleen viimeistely.....	35
7.5.4	Kappaleen pohdinta.....	36
7.6	Kappale 2 - “Wake Another Day”.....	36
7.6.1	Lähtökohta.....	37
7.6.2	Esituotanto.....	37
7.6.3	Äänitykset.....	38
7.6.4	Tuotanto.....	40
7.6.5	Kappaleen pohdinta.....	41
7.7	Kappale 3 - “Look At My Face”.....	42
7.7.1	Äänitykset.....	42
7.7.2	Tuotanto.....	43
7.7.3	Kappaleen pohdinta.....	45
7.8	Kappale 4 - “Just Noin”.....	45
7.8.1	Lähtökohta.....	46
7.8.2	Biisipohjan valmistaminen.....	47
7.8.3	Äänitykset.....	48
7.8.4	Kappaleen pohdinta.....	49
7.9	Äänitteen viimeistely.....	49
7.10	Äänitteen julkaisu.....	51
7.11	Äänitteen ongelmakohdat.....	51
8	POHDINTA.....	53
	LÄHTEET.....	56
	LIITTEET.....	59

ERITYISSANASTO

Akustointi -	Akustoimalla työtilaa pyritään tasaamaan tilan sointi ettei mikään äänentaajuus korostu eikä peitä muita taajuuksia (Gibson 2007, 54)
DAW -	DAW eli Digital Audio Workstation on musiikin tekemiseen soveltuva tietokoneohjelmisto, jolla voidaan nauhoittaa, käsitellä sekä tuottaa ääntä. (Gallagher 2008, 46.)
Ekvalisointi -	Äänen taajuuksia leikataan tai korostetaan taajuuskorjaimella (Gibson 2007, 116)
Etuaste -	Esivahvistin, jonka avulla esimerkiksi mikrofonin kautta kulkeva signaali vahvistetaan sopivan tasoiseksi (Harris 2009, 71)
Kompressointi -	Niitä äänisignaaleja lasketaan, joiden äänentaso nousee määritetyn rajan yli. Tällä menetelmällä vähennetään kappaleen dynamiikkaa (Harris 2009, 140)
Liitännäinen/Plugin -	DAW-ohjelmistoon liitettävä virtuaalinen prosessori, efekti tai instrumentti (Harris 2009, 56)
Sample -	Äänitteestä leikattu äänipätkä (Sample 2013)
Stereokuva -	Termillä kuvataan sitä miten kappaleen instrumentit ja äänet ovat sijoitettu kuulokentässä (Gibson 2007, 85)

- Synteettinen ääni - Analogisella tai digitaalisella syntetisaattorilla generoitu elektroninen ääni, joka rakentuu ääniaalloista jotka on moduloitu ja editoitu käyttämällä äänisuodattimia ja muita parametrejä (Harris 2009, 62)
- Äänentaajuus - Äänentaajuus muodostuu siitä kuinka monta värähtelyä ääniaalloissa tapahtuu sekunnin aikana (Duffell 2005, 9)
- Ääni - Ääni on väliaineessa kuten ilmassa kulkevaa värähtelyä, joka aiheuttaa muutoksia ilmanpaineessa ja tämän meidän korvamme erottaa ääneksi (Duffell 2005, 9)

1 JOHDANTO

Internet ja teknologian kehitys uudistaa maailmaa kiihtyvällä vauhdilla. Internetistä on muodostunut yksi tärkeimmistä tiedonkulkuväylistä maailmassa. Se ei ole enää toissijainen media sanomalehtien, television ja radion ohella vaan siitä on muodostunut moderni digitaalinen kanava niin tiedon leviämisessä, ihmisten tavoittamisessa kuten kaupankäynnissäkin. Teknologian kehityksen vaikutukset näkyvät myös musiikkiteollisuudessa. Musiikki on kehittynyt digitaalseksi kulutusmuodoksi perinteisten CD- sekä LP-levyjen ja C-kasettien rinnalle. Internetin kehitys on luonut uusia digitaalisen musiikin jakelukanavia sekä kehittänyt musiikkiteollisuuden verkostoitumista. Musiikin digitalisoituminen on muokannut myös musiikin tekemistä huomattavan paljon. Nykyisin tietokoneet toimivat tärkeinä työkaluina musiikin tekemisessä. Voidaankin sanoa, että internet ja teknologian kehitys luovat uusia mahdollisuuksia musiikintekijöille jatkuvasti. Koen, että kaikki tämä kehitys on mahdollistanut myös oman menestykseni modernina musiikintekijänä ja tämän takia halusin lähteä kertomaan ilmiön merkityksestä musiikintekijän näkökulmasta.

Tässä opinnäytetyössä haluan kertoa ja oppia minkälaisia mahdollisuuksia internet sekä musiikin digitalisoituminen ovat luoneet musiikintekijöille. Minkälaisia uusia musiikin jakelu- ja markkinointikanavia kehitys on luonut sekä miten internet on muuttanut musiikkiteollisuuden verkostoitumista. Kuinka internet sekä musiikin digitalisoituminen yhdessä mahdollistavat uusia etäyhteistyömuotoja musiikkiteollisuuden keskuudessa. Käyn opinnäytetyössäni läpi kuinka minä tuotin kokonaisen äänitteen internetin välityksellä ja minkälaisia haasteita prosessissa tuli vastaan.

Opinnäytetyö etenee siten että luvuissa kaksi ja kolme käsittelen internetin sekä sosiaalisen median merkitystä musiikintekijän näkökulmasta. Luvuissa neljä ja viisi käyn läpi musiikin digitalisoitumisen historiaa. Luvussa kuusi käsittelen etäyhteistyön muodostamista verkon välityksellä ja huomioin mitä mahdollisia ongelmia kyseisessä työskentelymuodossa voi tulla vastaan. Luvussa seitsämän käyn läpi äänitteen tekoprosessin, jonka tuotin täysin internetin välityksellä.

2 INTERNETIN HISTORIA

2.1 Määritelmä

Maailmassa on yksi yhteinen tietoverkko, jota kutsutaan internetiksi. Internet yhdistää paikallisia verkkoja maailmanlaajuisesti toisiinsa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että päätelaitteet kuten tietokoneet sekä nykyään jopa puhelimet ja televisiot voidaan yhdistää maailmanlaajuisesti samaan tietoverkkoon. Kun päätelaitteet ovat yhteydessä samaan tietoverkkoon, voivat niiden käyttäjät lähettää digitaalista informaatiota keskenään päätelaitteiden välityksellä. Vaikka internetistä on vuosien saatossa muodostunut olennainen tiedonkulkuväylä maailmassa, ei sitä alunperin siihen tarkoitukseen kuitenkaan kehitetty. Internetin perusta rakennettiin jo 1960-luvulla Yhdysvaltain puolustusministeriön johdosta. Alunperin internet kehitettiin ydiniskun kestäväksi viestintäjärjestelmäksi armeijan käyttöön. Sen tarkoituksena oli olla hajautettu tietoverkko, jotta keskustietokoneelle ei olisi tarvetta. (Haasio 2008, 11.)

2.2 Sähköposti ja tiedostonsiirto

Internet yleistyi kuluttajille 1980-1990 välisenä aikana, mutta suuren suosion se saavutti vasta 1990-luvun loppupuolella. Internetin kehityksen alkuvaiheessa sen käyttömahdollisuudet olivat kuitenkin varsin rajatut. Alunperin internet mahdollisti vain viestien eli sähköpostien sekä tiedostojen lähettämisen tietokoneiden välillä. Nämä toiminnot ovat yhä nykyään olennaisia internetin hyödyntämisen muotoja. (Haasio 2008, 11-12.)

2.3 Keskusteluryhmät

Sähköpostin myötä internetiin ryhdyttiin perustamaan keskustelu- ja uutisryhmiä, jotka olivat ensimmäisiä julkisia keskustelu- ja tiedonvaihtopalstoja. Keskusteluryhmät

rakensivat perustan modernille tiedonjakamiselle, koska kuka tahansa käyttäjä pystyi luomaan sinne sisältöä. Keskusteluryhmät, joita nykyään kutsutaan myös sanoilla keskustelupalstat tai keskustelufooromit ovat yhä vahvassa suosiossa.

2.4 WWW-sivut

Vaikka sähköposti, tiedostonsiirto sekä keskusteluryhmät olivat jo merkittäviä toimintoja internetissä, WWW-sivut olivat ratkaisevassa asemassa internetin läpimurrossa. WWW-sivujen myötä internetistä on muodostunut yleinen moderni tiedonkulkuväylä. (Haasio 2008, 11.)

WWW-sivut, joita kutsutaan myös sanoilla verkkosivut tai web-sivut ovat käyttäjien luomia graafisia sivustoja. Kun verkkosivu yhdistetään palvelimen kautta internetiin, voivat muut käyttäjät selata sitä selainohjelmalla. Verkkosivustoa voidaankin periaatteessa verrata esimerkiksi perinteiseen sanomalehteen. Verkkosivusto on tavallaan digitaalinen julkaisu alusta, johon luodaan sisältöä muiden käyttäjien selailtavaksi.

WWW-sivujen kehitys on ollut avaintekijänä internetin muodostuessa moderniksi tiedonkulkuväyläksi. Käytännössä kuka tahansa maailmassa pystyy luomaan yksilöllisen verkkosivun. Ainoa työkalu, joka verkkosivujen rakentaminen vaatii on tietokone. Verkkosivun tekijä voi lisätä sivulle lähes minkälaista digitaalista informaatiota tahansa kuten tekstiä, kuvia, videota sekä audiota. Tämä on yksi asioista, joka on mullistanut informaation jakamisen maailmassa.

2.5 Hakukoneet

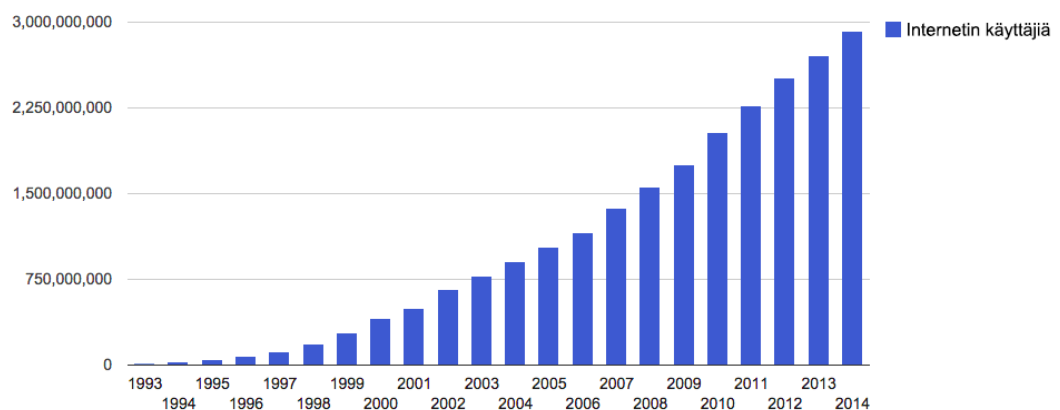
WWW-sivujen yleistyessä internetissä alkoi liikkumaan äärimmäisen paljon informaatiota. Ei ollut kuitenkaan vielä kehitetty menetelmää, jolla käyttäjät pystyisivät suorittamaan hakuja ja löytämään etsimäänsä tietoa. Pian kehitettiin kuitenkin

hakukoneet, jotka ovat kehittäneet tiedon jakamisesta sekä tiedon etsimisestä vaivatonta.

Hakukoneet ovat kuin digitaalisia kirjastoja, jotka keräävät tiedot maailman verkkosivuista omiin tietokantoihinsa. Käyttäjät pystyvät suorittamaan hakuja näiden tietokantojen avulla ja löytämään juuri sitä informaatiota mitä etsivät. Käyttäjän tarvitsee ainoastaan kirjoittaa hakusana hakukoneen verkkosivulla ja hakukone listaa kaikki WWW-sivut, jotka täyttävät kyseisen haun kriteerit. Maailman suurimman hakukoneen Googlen kautta tehdään keskimäärin 3,5 miljardia hakua päivässä (Google search statistics 2014). Tämä osoittaa sen kuinka suuri merkitys internetillä sekä hakukoneilla on nykypäivän tiedon jakamisessa sekä tiedon etsimisessä.

2.6 Internet nykyään

Internetin käyttö on vuosien saatossa kasvanut järjettömästi. Vuonna 2000 internetin käyttäjiä oli maailmanlaajuisesti 394 miljoonaa. Vuonna 2014 niitä oli 2,9 miljardia. (Number of internet users 2015.)



KUVIO 1. Internet käyttäjien kasvu (Number of internet users 2015, muokattu)

Nykyään internet on paljon enemmän mitä siitä alunperin kaavailtiin. Internetistä on muodostunut kokonainen media, jonka kautta digitaalinen informaatio kulkee 24 tuntia päivässä vuoden ympäri. ”Internetiä pidetään nykyään jo osana yhteiskunnan infrastruktuuria ja välttämättömänä palveluna.” (Tuominen 2013, 16.)

Tietotekniikan ja teknologian kehittyessä verkon tarjoamat mahdollisuudet ja palvelut lisääntyvät jatkuvasti sekä jo olemassa olevia palveluita kehitetään yhä pidemmälle. Vaikka internetin keskeiset ja alkuperäiset käyttötarkoitukset kuten sähköposti, tiedonsiirto, keskustelupalstat sekä WWW-sivut toimivat yhä alkuperäisten periaatteiden mukaan, ovat niiden teknologia kehittynyt huomattavasti. (Haasio 2008, 15.) Teknologian kehityksen huomaa hyvin esimerkiksi siitä mitä verkkosivut nykyään mahdollistavat. Verkkosivut toimivat nykyään digitaalisina julkaisukanavina kaikelle digitaaliselle informaatiolle. Sisältöä kuten tekstiä, kuvia, audiota tai videota voidaan tuottaa reaaliaikaisesti verkkosivujen kautta koko maailmalle. Tämän lisäksi verkkosivut toimivat keskeisessä asemassa sähköisen kaupankäynnin kehittymisessä. Verkkosivut voivat toimia digitaalisina verkkokauppoina. Verkkokauppojen kehityksen myötä nykyään kaupankäyntiä pystytään käymään internetin välityksellä 24 tuntia jokaisena viikonpäivänä vuoden ympäri. Kauppapaikkaan siirtyminen vaatii ainoastaan hiiren klikkauksen ja ostotapahtuma käy yhtä helposti. Vuosien saatossa verkkokauppojen suosio on ollut räjähdysmäisessä kasvussa. Keskeiseksi syyksi verkkokauppojen suosion nousuun voidaan sanoa, että kaupankäyntiä voidaan tehdä vuorokauden ympäri. Verkkokaupan hyödyntäminen on myös kustannustehokas ratkaisu kauppiaan kannalta, koska verkkokaupan aukiolokustannukset ovat merkittävästi pienemmät kuin perinteisen kivijalkamyymälän. (Koskinen 2004, 52, 93.)

Toisena keskeisenä esimerkkinä internetin viimeaikaisessa kehityksessä voidaan mainita miten internet on muuttunut yhä sosiaalisemmaksi mediaksi. Nykyään käyttäjät määrittelevät yhä enemmän mitä sisältöä verkossa liikkuu. Käyttäjät pystyvät luomaan sisältöä sekä olemaan vuorovaikutuksessa verkossa liikkuvan sisällön kanssa entistä paremmin. Tätä kehitystä kutsutaan myös Web 2.0 malliksi. Web 2.0 korostaa yhteisöllisyyttä sekä tiedon jakamisen merkitystä. (Haasio 2008, 156.) Web 2.0 mallin myötä verkosta on muodostunut tavallaan vapaamuotoinen media, johon käyttäjät

luovat sisällön. Haasio (2008, 156) kirjoittaa, että Web 2.0 mallin keskeisiä kulmakiviä ovat:

- Tiedon jakaminen
- Tiedon yhteisöllinen tuottaminen
- Kollektiivisen älykkyyden korostaminen
- Open source -ajattelun korostaminen

Yhteenvetona voidaan sanoa, että internet on muuttanut maailmaa äärimmäisen paljon. Kun teknologia sekä tietotekniikka kehittyy niin kehittyy myös internet ja sen toiminnot. Se voidaan todeta, että tiedonkulku, viestintä sekä kaupankäynti olisi nykyään aivan toisenlaista jos internetiä ei olisi koskaan kehitetty.

Internetin tulevaisuudesta on paljon spekulatiota. Haasion (2008. 159) mukaan seuraavan sukupolven internetissä eli Web 3.0-mallissa tietokoneet osaavat keskustella keskenään ja täten auttaa käyttäjiä löytämään informaatiota tehokkaammin. Tämän lisäksi Web 3.0 hyödyntänee yhä enemmän ubiikin tietotekniikan ratkaisuja, jolla tarkoitetaan tietotekniikan huomaamatonta sulauttamista kaikkialle helpottamaan ihmisten arkea.

3 SOSIAALINEN MEDIA

Sosiaalisen median idea perustuu yhteisöllisyyteen. Sosiaalinen media on avoin digitaalinen kanava, joka tarjoaa jokaiselle käyttäjälle mahdollisuuden kommunikoida sekä jakaa tietoa vapaasti verkossa. (Haasio 2008, 173).

Maailman yhdellä suosituimmalla sosiaalisen median yhteisöpalvelulla Facebookilla oli vuonna 2014 keskimäärin 1,3 miljardia kuukausittaista kävijää (Facebook Newsroom 2014). Maailman käytetyimmällä videon jakamiseen soveltuvalla yhteisöpalvelulla Youtubella on yli miljardi käyttäjää (Youtube press statistics 2015). Nämä luvut jo kertovat sen kuinka suuresta mediasta sosiaalisella mediassa on kokonaisuudessaan kyse.

Sosiaalinen media voi toimia merkittävänä kanavana myös musiikintekijöille useastakin syystä. Tom Williams (2009) mainitsee blogikirjoituksessaan kuusi asiaa, jotka sosiaalisen median avulla pystytään musiikintekijänä saavuttamaan:

- Kuuntelijoiden löytäminen ja kuulijakunnan kasvattaminen
- Fanien informointi
- Musiikin nopea ja helppo jakaminen
- Musiikin ja oheistuotteiden myynti
- Sisällön tuottaminen, joka on helposti jaettavissa
- Mielenkiinnon ylläpitäminen

3.1 Sisällöntuotanto ja -jakaminen

Kun ajatellaan, että sosiaalisen median idea perustuu yhteisöllisyyteen ja sisällön vapaamuotoiseen jakamiseen (Haasio 2008, 173) niin voidaan sanoa, että sosiaalinen media voi toimia merkittävänä kanavana sisällön tuottamisessa. Sosiaalisen median sivustoihin voidaan luoda käyttäjäprofiileita niin yksityishenkilöinä, yrityksinä,

musiikintekijöinä tai vaikka bändeinä ja tämän käyttäjäprofiilin kautta voidaan tuottaa sisältöä vapaasti sosiaaliseen mediaan. Sisältö voi olla mitä vain. Esimerkiksi musiikintekijä voi jakaa musiikin tekoon liittyviä kuvia, uutisia, videomateriaalia ja musiikin jakaminenkin on mahdollista. Sosiaalinen media voi toimia suorana digitaalisena kanavana musiikintekijän ja fanin välillä muodostamalla täten heidän välilleen entistä tiiviimmän suhteen. Nykyään myös esimerkiksi julkisuudessa olevan esittävän artistin yksittäinen päivitys sosiaaliseen mediaan voi ylittää uutiskynnyksen, jolloin ansaitaan näkyvyyttä myös perinteisissä medioissa kuten sanomalehdissä, radiossa ja televisiossa (Dingle 2014).

Sen lisäksi, että sosiaalinen media voi toimia merkittävänä markkinointi- ja sisällön tuottamisen kanavana on myös sosiaalisen median muilla käyttäjillä suuri vastuu sisällön leviämisessä. Vuonna 2014 tehdyn Pohjoismaisen kuluttajatutkimuksen mukaan 15-25 vuotiaista suomalaisista 48 prosenttia jakaa linkkejä musiikkikappaleisiin sosiaalisessa mediassa (Teosto 2014). Kun ajatellaan, että nykyään musiikkia ensinnäkin kulutetaan osittain digitaalisesti ja samaan aikaan kuluttajat viettävät aikaa sosiaalisessa mediassa, on ilmiselvää että uusista musiikkikappaleista halutaan kertoa muille. Sosiaalisen median käyttäjät voivat toimia siis musiikin vapaaehtoisina markkinoijina. Sosiaalista mediaa voisi tavallaan verrata vanhaan termiin puskaradio, jolla tarkoitettiin kuulopuheiden, huhujen ja tiedon leviämistä epävirallisten tietokanavien kautta. Sosiaalisen median kautta tieto liikkuu äärimmäisen nopeasti. Sosiaalisella medialla on nykyään siis kohtalaisen suuri vastuu uuden musiikin leviämisessä verkon kautta.

3.2 Verkostoituminen ja vuorovaikutus

Digitalisti sekä kasvujohtamisen ja muutoksen arkkitehti Ville Tolvanen (2014) kiteyttää sosiaalisen median hyödyn verkostoitumisessa hyvin seuraavin sanoin: ”Sosiaalinen media yhdistää ihmisiä verkossa. Samalla tavalla kuin tekstiviestit, sähköpostit ja monet muut kanavat. Sosiaalinen media on tapa verkottaa tuttuja ja tuntemattomia ihmisiä.” (Ville Tolvanen: Sosiaalinen media tuli jäädäkseen 2014.)

Verkostoituminen eli sosiaalisten suhteiden luominen sekä vuorovaikutus muiden tekijöiden kanssa on tärkeä osa menestymistä niin musiikkiteollisuudessa kuten millä tahansa muullakin alalla. Vahvat sosiaaliset verkostot voivat kehittää tekijää ammatillisesti sekä niiden avulla on mahdollista löytää ulkopuolista apua projekteihin. Verkostot voivat toimia niin sanottuna turvaverkkona, jonka avulla tekijät pystyvät auttamaan toisiaan sekä kehittymään yhdessä. Sosiaalisen median yhteisöpalvelut voivat toimia äärimmäisen tehokkaina digitaalisina alustoina verkostoitumisessa, koska ne toimivat ikään kuin avoimina digitaalisina yhteisöinä. Sosiaalisessa mediassa käyttäjät jakavat tietoa itsestään, jakavat sisältöä sekä ovat vuorovaikutuksessa jaetun sisällön ja muiden käyttäjien kanssa. Tekijöiden sekä yhteisöjen löytäminen sekä tavoittaminen on siis helpottunut eikä verkostoituminen ole enää tapahduttava ainoastaan tapahtumissa sekä kasvokkainkohtaamisissa. Sosiaalinen media on muodostanut tehokkaan virtuaalisen väylän verkostoitumiseen.

Hyödyntämällä sosiaalisen median yhteisöpalveluita kuten esimerkiksi Facebookia, Twitteriä, LinkedIniä tai vaikka musiikintekijöille suunnattua SoundCloudia voidaan verkostoituminen kohdentaa huomattavasti paremmin kuin ennen. Tavallaan verkostoitumisen sattumanvaraisuus on laskenut ja samanhenkisten henkilöiden löytäminen on helpompaa. Täten voidaan verkostoitua tekijöiden kanssa, jotka ovat hyödyllisiä puolin ja toisin. Ennen internetiä samanlaisia mahdollisuuksia ei ollut, koska samanlaista väylää verkostoitumiseen ei ollut. Tuntemattomista henkilöistä ei voinut saada kovin paljon tietoja etukäteen, korkeintaan niukasti. Sosiaalinen media voi toimia myös avaimena kasvotusten tapahtuvaan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Se voi olla tavallaan lähtökohta uusien suhteiden muodostamiselle.

4 DIGITAALINEN MUSIIKKI JA KULUTUS

4.1 CD-levy ja MP3-formaatti

Kun ensimmäinen digitaalinen ääniteformaatti CD-levy (Compact Disk) tuli markkinoille 1980-luvun alkupuolella, oli se avaintekijä johdattamaan musiikin kulutusta analogisuudesta digitaalisuuteen. Tietokoneiden sekä internetin käytön kasvaessa sai myös digitaalinen musiikki huomiota. (Kusek 2005, 4.)

CD-levyjä kuunneltiin lähinnä CD-soitinten, mutta myös tietokoneiden avulla. Tietokoneisiin oltiin aloitettu rakentamaan sisäisiä CD-asemia sekä kaiuttimia tukemaan CD-levyjen kuuntelua. Kun nämä kaksi teknologiaa yhdistettiin, muuttui musiikin kulutus pysyvästi. Tämän kehityksen myötä keksittiin pian tapa kopioida musiikkia CD-levyltä suoraan tietokoneeseen. (Kusek 2005, 4.) Enään ei siis välttämättä tarvinnut itse CD-levyä, jotta musiikkia olisi mahdollista kuunnella. Musiikki oli siirtymässä fyysisistä ääniteformaateista digitaalisiksi tiedostoiksi tietokoneisiin.

Kun CD-levyiltä ryhdyttiin kopioimaan musiikkia tietokoneisiin, huomattiin että musiikkikappaleiden tiedostokoot olivat varsin suuria. Tämän myötä kehitettiin digitaalinen kompressointi algoritmi, jonka avulla perinteisiltä CD-levyiltä kopioidut äänitiedostot voidaan niin sanotusti pakata. Tällaista digitaalisesti kompressoitua äänitiedostoa kutsutaan MP3-tiedostoksi. Kyseisen kompressointimenetelmän tarkoitus on pienentää äänitiedoston kokoa huomattavasti säilyttämällä kuitenkin äänenlaatu mahdollisimman hyvänä kopiona alkuperäisestä versiosta (Hardy 2012, 95).

Samaan aikaan kun internet sekä sähköposti olivat vahvassa suosiossa, tämä kehitys mahdollisti sen että fyysisiltä CD-levyiltä pystyttiin kopioimaan äänitiedostoja tietokoneisiin ja lähettämään näitä tiedostoja sähköpostitse internetin välityksellä kenelle tahansa. Kun internetin suosio vain kasvoi niin oli vain ajan kysymys milloin kehitettäisiin optimaalinen ratkaisu CD-levyiltä kopioitujen musiikkitiedostojen yleiseen jakamiseen palvelimilla sekä verkkosivuilla. (Kusek 2005, 4.)

4.2 Napster ja musiikin laitton kopioiminen

Kun internetin, CD-levyjen sekä MP3-formaatin suosio oli räjähdysmäisessä nousussa, Bostonilaisen yliopiston opiskelija Shawn Fanning huomasi kehityksen potentiaalin. Hänestä kasvoi yksi musiikkiteollisuuden digitaalisen kehityksen avainhenkilöistä.

Shawn Fanning kehitti yhden kaikkien aikojen tunnetuimmista tietokoneohjelmista nimeltä Napster. Napster oli ensimmäinen MP3-tiedostojen jakamiseen kehitetty ohjelmisto. Sen avulla kuka tahansa käyttäjä pystyi jakamaan CD-levyiltä kopioituja tiedostoja Napsterin tietokantaan. Kun äänitiedosto oli jaettu Napsterin yleiseen tietokantaan niin kyseinen tiedosto oli yleisesti kopioitavissa kaikille Napsterin käyttäjille. Kuka tahansa maailmassa pystyi siis kopioida toisen käyttäjän jakaman äänitiedoston. (Kusek 2005, 5.)

Vuosien 1999-2002 aikana Napsterilla oli parhaimmillaan 80 miljoonaa käyttäjää maailmanlaajuisesti. Yhtiö meni kuitenkin konkurssiin lukuisten tekijänoikeusrikkien sekä oikeudenkäyntien myötä. Vaikka Napsterin toiminta kaatui, oli se kuitenkin suunnannäyttävä digitaalisen musiikin kehityksessä. Se toi vahvasti esille teknologian kehityksen luomat mahdollisuudet. Myöhemmin amerikkalainen elektroniikkayhtiö Best Buy osti Napsterin ja Napster yhdistyi suoratoistopalvelu Rhapsodyn kanssa. (Napster 2014.)

4.3 Musiikista digitaalinen myyntituote

Napsterin myötä huomattiin mitä mahdollisuuksia internet sekä digitaaliset äänitiedostot mahdollistivat. Nopeasti Napsterin kaatumisen myötä kehitettiin digitaalisten äänitiedostojen myyntiin soveltuva verkkokauppa nimeltä iTunes, joka on yhä nykyäänkin yksi käytetyimmistä digitaalisen musiikin verkkokaupoista. iTunes on verkkokauppa, jonka kautta kuluttajat pystyvät ostamaan yksittäisiä musiikkikappaleita tai kokonaisia äänitteitä digitaalisina äänitiedostoina perinteisten ääniteformaattien kuten CD- sekä LP-levyjen ja C-kasettien sijaan. Kuluttaja maksaa tuotteen verkossa,

jonka jälkeen äänitiedoston pystyy kopioimaan itselleen iTunesin kautta. Kaikki tapahtuu siis digitaalisesti internetin välityksellä.

Kun iTunes avattiin kuluttajille vuonna 2003, sen ensimmäisten 18 tunnin aikana myytiin noin 275 tuhatta musiikkikappaletta. Ensimmäisen viikon aikana musiikkikappaleita myytiin yli miljoona kappaletta. Verkkokauppa saavutti miljardin digitaalisen musiikkikappaleen myynnin helmikuussa vuonna 2006 (taulukko 1). (iTunes Store 2014.) Tämän kehityksen myötä digitaalisen musiikin myynti on jatkanut kasvuaan iTunesin ollessa yksi suunnannäyttäjistä. Helmikuuhun 2013 mennessä iTunes oli myynyt jo 25 miljardia musiikkikappaletta (Apple press info 2013).

TAULUKKO 1. Itunes musiikkikappaleiden myynnin kasvu (iTunes Store 2014)

Päivämäärä	Musiikkikappaleita myyty (miljardia)	Päiviä kulunut	Kappaleiden keskimääräinen myynti päivässä
23.2.2006	1	1033	968 054
10.1.2007	2	322	3 105 590
31.7.2007	3	203	4 926 108
15.1.2008	4	169	5 917 159
19.6.2008	5	157	6 369 426
6.1.2009	6	202	4 950 495
21.7.2009	8	197	5 076 142
24.2.2010	10	109	9 174 311

4.4 Musiikista suoratoistopalvelu

Musiikin kulutus oli siirtynyt pitkälle digitaalisuuteen. Musiikkia ei enään kulutettu yhtä paljon fyysisissä ääniteformaateissa kuin ennen vaan sitä kulutettiin digitaalisessa muodossa tietokoneiden avulla. Tietokoneiden sekä internetin käyttö olivat arkisia asioita kuluttajien elämässä. Tämän myötä kehitettiin täysin uusi tapa kuluttaa musiikkia digitaalisesti ja se on musiikin suoratoistopalvelu, jota kutsutaan myös

streaming-palveluksi. Suoratoistopalveluiden avulla musiikkia on mahdollista kuunnella verkon välityksellä niin, että mitään äänitiedostoja ei ladata käyttäjän päätelaitteeseen vaan kuuntelu tapahtuu suorana ”bittivirtana” verkon välityksellä (Tuomola 2002, 15). Kuluttajan täytyy vain asentaa suoratoistopalvelun sovellus päätelaitteeseensa, joka voi olla niin tietokone kuten puhelinkin ja palvelu toimii ikään kuin omana henkilökohtaisena radiokanavana. Kun kuluttaja hankkii musiikin suoratoistopalvelun verkosta, ei hän myöskään osta vain yhtä musiikkikappaletta tai äänitettä. Kuluttaja saa koko palveluntarjoajan musiikkikirjaston käyttöönsä.

Musiikin suoratoistopalvelut ovat muuttaneet kuluttajakäyttäytymistä uuteen suuntaan. Miksi ostaa yksittäisiä musiikkikappaleita tai edes äänitteitä, jos samalla hinnalla on mahdollista saada kymmenien tuhansia ja jopa miljoonien musiikkikappaleiden kirjasto käyttöönsä? Tämä on kysymys mitä musiikkiteollisuuden keskuudessa pohditaan jatkuvasti ja tähän kehitykseen yritetään sopeutua. On sanomattakin selvää, että musiikin suoratoistopalveluiden kehitys on kuluttajille hyvä asia. Se on yksi uusi tapa lisätä kuluttaa musiikkia entistä edullisemmin. Jos kysytään asiaa sen sijaan musiikinammattilaisen näkökulmasta, vastaus voi olla täysin erilainen. Musiikinammattilaisille äänitemyynnit ovat suuri osa heidän tulolähteitään. Musiikin suoratoistopalvelut eivät vielä tuota edes lähelle samanlaisia tuloja mitä musiikin perinteinen myynti, oli se sitten fyysisessä- tai digitaalisessa formaatissa.

Suomalainen laulaja sekä lauluntekijä Anssi Kela (2013) kirjoitti vuoden 2013 marraskuussa huomiota herättäneen verkkoartikkelin suoratoistopalvelu Spotifyn maksamista tilityksistä. Kela kertoo, että keväällä 2013 hänen hittikappalettaan ”Levoton tyttö” kuunneltiin eli ”striimattiin” Spotifyn kautta 1 058 313 kertaa ja näistä soitoista Spotify tilitti hänelle yhteensä 2 336 euron bruttotulot. Eli keskimääräisesti Kela tienasi yhdestä soitosta 0,002 euroa. Kela painottaa kirjoituksessaan lisäksi sitä, että hän on sopinut levy-yhtiön kanssa itselleen keskimääräistä suuremman osuuden kappaleiden tuloista ja normaalisti tekijät tienaaavat soitoista jopa vähemmän. (Anssi Kela 2013.)

Ottamalla huomioon Anssi Kelan (2013) kirjoituksen, voidaan todeta että suoratoistopalvelut ovat musiikintekijöiden näkökulmasta vielä varsin nihkeä tulolähde. Toisaalta on hyvä myös huomioda se, että musiikin suoratoistopalveluiden edullisuuden sekä helppokäyttöisyyden vuoksi ne kilpailevat musiikin laittoman kopioimisen kanssa joka on ollut suuri ongelma musiikkiteollisuudessa.

4.5 Digitalisoitumisen vaikutus musiikinammattilaisiin

Musiikin kulutuksen digitalisoituminen ei ole vaikuttanut ainoastaan kuluttajiin. Se on vaikuttanut myös musiikinammattilaisiin niin positiivisesti että osittain negatiivisesti. Kun ajatellaan kaikkea kehitystä mitä musiikin kulutus on kokenut niin voidaan huomata kuinka musiikin jakelu sekä myynti on kehittynyt ja osittain jopa helpottunut kun uusia musiikin digitaalisia jakelukanavia on syntynyt. Musiikkia ei ole enään välttämätöntä julkaista ainoastaan fyysisten äänitteiden muodossa vaan voidaan hyödyntää myös lukuisia digitaalisia formaatteja ja jakelukanavia. Äänitteen jakelu on mahdollista toteuttaa musiikin digitaalisten verkkokauppojen sekä suoratoistopalveluiden kautta. Näiden lisäksi verkkoon on kehitetty lukuisia musiikintekijöille suunnattuja musiikkiportaaleja kuten SoundCloud. Tämän kaltaisiin sosiaalisiin musiikkiportaaleihin musiikintekijät pystyvät lataamaan musiikkiansa useimmiten täysin ilmaiseksi ja samaan aikaan on mahdollista verkostoitua muiden alan tekijöiden kanssa.

Digitaalisten ääniteformaattien hyödyntäminen äänitteen julkaisussa karsii myös olennaisesti kuluja, jotka tulevat vastaan äänitteen fyysisissä painoksissa kuten CD- ja LP-levyissä tai C-kaseteissa. Äänitteen valmistaminen digitaalseksi kopioksi ei sinällään kustanna mitään. Tämän lisäksi digitaalisten jakelukanavien hyödyntäminen on huomattavan edullista. Esimerkiksi Tunecore -nimisen musiikin verkkojakelupalvelun kautta on mahdollista jakaa single-äänite kymmenellä yhdysvaltain dollarilla ja kokopitkä äänite kolmellakymmenellä dollarilla kaikkiin suuriin digitaalisiin verkkopalveluihin sisältäen musiikin verkkokaupat sekä

suoratoistopalvelut (Tunecore 2013). Kun äänitteen julkaisuun liittyviä kuluja voidaan vähentää, pienentää se oleellisesti myös kaupallisia riskejä.

Internetin kehityksen ja musiikin digitalisoitumisen myötä myös itsenäisille musiikintekijöille on annettu kaikki mahdollisuudet julkaista musiikkia entistä helpommin. Nykyään musiikintekijä pystyy julkaisemaan musiikkia täysin itsenäisesti hyödyntämällä erilaisia musiikin verkkojakelupalveluja, jotka aiemmin mainittiin.

Musiikin kulutuksen digitalisoitumisessa olennainen negatiivinen asia on musiikin laittoman kopioimisen kasvaminen ja kehittyminen. Musiikintekijöiden taloudelliset ansiot muodostuvat pitkälti musiikin myynnistä, esityksestä sekä muusta käytöstä. Kun musiikkia kopioidaan tai jaetaan luvattomasti niin jää korvaus heidän tekemästä työstä saamatta. Kun musiikin kulutus siirtyi osittain digitaaliseksi niin helpottui myös musiikin laitton kopiointi huomattavasti. Kun verkossa voidaan toimia anonyymina sekä kasvottomana henkilönä, voi käyttäjän olla myös vaikeampi ymmärtää milloin hän rikkoo lakia ja toisen henkilön oikeuksia. (Mäkinen 2006, 196.) Digitaalisen tiedoston kopioimista ei tämän takia luultavasti olla pidetty niin vakavana rikoksena, koska se on vain digitaalista dataa.

Musiikin laitton kopioiminen tulee tuskin koskaan loppumaan kokonaan. Mielestäni musiikin digitaalisen kulutuksen jatkuva kehittyminen kuitenkin edesauttaa vähentämään tätä toimintaa. Voisi ajatella, että mitä parempia ratkaisuja kuluttajille kehitetään musiikin digitaalisessa kulutuksessa, sitä vähemmän musiikkia halutaan laittomasti kopioida.

5 MUSIIKIN TEKEMINEN VERKON VÄLITYKSELLÄ

Teknologian sekä tietokoneiden kehityksen myötä musiikin kulutus ei ole ainoa asia joka on digitalisoitunut vaan myös musiikin tekeminen on muuttunut osittain digitaalseksi. Digitaalinen ääni, tietokoneet sekä internet yhdessä mahdollistavat täysin uudenlaisia tapoja tehdä musiikkia.

5.1 Digitaalinen ääni

Digitaalisen äänen syntymisen jälkeen muuttui musiikin tekeminen huomattavasti. Digitaalisessa muodossa oleva ääni on digitaalista informaatiota, jota tietokoneet pystyvät ymmärtämään. Kun nauhoitetaan ääntä digitaaliseen muotoon, mikrofoni muuntaa ilmapäristöä sähköiseksi analogiseksi vaihtojännitteeksi ja tietokoneen äänikortin AD eli analogi-digitaali -muunnin muuntaa vaihtojännitteen tietokoneen ymmärtämäksi informaatioksi. Ääntä pystytään siis nauhoittamaan suoraan tietokoneen kovalevylle, joka helpottaa äänen käsittelyä. (Digitaalinen ääni 2007.) Ennen digitaalisen äänen kehitystä ääni jouduttiin nauhoittamaan magneettisesti nauhalle ja äänen käsittely oli täten työlästä, koska nauha jouduttiin fyysisesti leikkaamaan käsin. Digitaalista ääntä hyödyntämällä ääntä pystytään nykyään käsittelemään sekä manipuloimaan ennennäkemättömällä tavalla.

5.2 Digitaaliset tietokonesovellukset

Tietotekniikan kehittyessä ja tietokoneiden tehojen massiivisen kasvun myötä tietokoneista on muodostunut keskeisiä työkaluja musiikin tekemisessä. Tietokoneiden avulla nauhoitettua ääntä voidaan käsitellä sekä manipuloida entistä helpommin. Tämän lisäksi musiikin tekemiseen liittyviä äänilaitteita on ryhdytty mallintamaan virtuaalisiksi tietokonesovelluksiksi. Lukuisia äänilaitteita kuten esimerkiksi ääniprosessoreita, efektilaitteita, syntetisaattoreita, sampleja ja jopa instrumentteja voidaan käyttää

täysin digitaalisiksi mallinnettuina tietokonesovelluksina ja ohjata niitä tietokoneen näytöltä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että tietokone voi toimia työkaluna, joka ohjaa digitaalisesti kaikkea mikä liittyy niin musiikin säveltämiseen, äänittämiseen kuten tuotantoonkin. (Rhind-Tutt 2009, 70.)



KUVA 1. Kuvakaappaus digitaalisista äänityökaluista (Kuva: Tero Jylhä 2015)

5.3 Musiikin tekeminen etänä

Kun musiikin tekeminen on osittain digitalisoitunut sekä internet on vahvasti läsnä, mahdollistaa se täysin uudenlaisia yhteistyömuotoja musiikin tekemiseen nähden. Internet mahdollistaa musiikintekijöiden välisen verkostoitumisen, kommunikoinnin että digitaalisten tiedostojen lähettämisen. Musiikintekijät pystyvät siis lähettämään musiikkikappaleiden äänitiedostojakin digitaalisesti verkon välityksellä. Tämä on kehittänyt perustan uudenlaisen yhteistyömuodon muodostamiselle eli musiikin tekemiselle etänä internetin välityksellä. Enään musiikintekijöiden ei ole välttämätöntä olla samassa paikassa, jotta musiikin tekeminen yhdessä olisi mahdollista. Kokonaisia musiikkikappaleita voidaan nykyään tehdä etätyöskentelyn muodossa hyödyntämällä internetiä yhteyskanavana olivat musiikintekijät missä päin maailmaa tahansa. Musiikin tekeminen etänä on vielä kehitysvaiheessa, mutta kaikki perusta on sille rakennettu.

6 ETÄYHTEISTYÖN MUODOSTAMINEN VERKOSSA

Kaikki innovatiivinen kehitys joka on viimeisen 15 vuoden aikana tapahtunut on mahdollistanut täysin uudenlaisen yhteistyömuodon, etätyöskentelyn verkossa. Etätyöskentely verkon välityksellä on varsin uusi asia, koska teknologia ei ole ollut olemassa pitkään. Teknologian, erityisesti internetin kehitys on kuitenkin luonut kaikki työkalut, jota etätyöskentely internetin välityksellä vaatii. Sähköposti, web-kamerat sekä reaaliaikaiset pikaviestintäohjelmat mahdollistavat nopean ja suoraviivaisen kommunikoinnin verkon välityksellä. Tiedostoja pystytään lähettämään käyttäjältä toiselle ja jakamaan esimerkiksi verkkotallennuspalveluissa. (Fried & Hansson 2013, 21.) Voidaan sanoa, että nämä toiminnot ovat perusta etätyöskentelyn muodostamiselle. Nykyään myös musiikin tekeminen voidaan toteuttaa etätyöskentelynä, joka on äärimmäisen uusi tapa työskennellä hyödyntäen edellämainittuja työkaluja.

Etäyhteistyön hyödyntäminen voi olla hyvin tehokas ratkaisu työskentelyssä. Etäyhteistyö mahdollistaa sen, että henkilöiden ei tarvitse olla fyysisesti samassa paikassa eikä henkilöiden tarvitse työskennellä samanaikaisesti. Henkilöt voivat työskennellä missä päin maailmaa tahansa, ainoana ehtona tietenkin pääsy internetiin. On olennaista kuitenkin huomioida että etätyöskentely verkon välityksellä ei sovi kaikille. Vartiainen (2005, 142-149) kirjoittaa, että tärkeitä taitoja ja ominaisuuksia yksilön näkökulmasta etätyössä ovat:

- Oman ajankäytön hallitseminen
- Kommunikaatio- ja yhteistyövälineiden käyttötaito
- Vahva ammattitaito
- Itsensä johtaminen
- Luotettavuus ja vastuuntuntoisuus

Kun lähdetään muodostamaan etätyöskentelymuotoa verkossa, on tärkeää ottaa huomioon haasteet, jotka etätyöskentelyssä voi tulla vastaan. Kun nämä haasteet osataan huomioida, voidaan etätyöskentely toteuttaa tehokkaammin.

6.1 Virtuaalinen viestintä

Nopea virtuaalinen kommunikointi digitaalisten työkalujen avulla on teknologian ja internetin kehityksen yksi parhaista puolista. Olivat henkilöt missä päin maailmaa tahansa, voivat he kommunikoida suoraviivaisesti ja jopa reaaliaikaisesti sähköpostin sekä pikaviestintäohjelmien välityksellä. Onko kommunikointi virtuaalisesti kuitenkaan täysin tasavertainen kasvokkain tapahtuvan kommunikoinnin kanssa? Kun web-kameroita ei ollut vielä kehitetty, kommunikointi verkon välityksellä tapahtui ainoastaan kirjoitetun tekstin muodossa. Kukin henkilö lukee sekä analysoi tekstiä eri tavalla, joten väärinymmäryksiä kommunikoinnissa voi tulla vastaan. Nämä väärinymmärrykset olisi todellisessa fyysisesti tapahtuvassa viestinnässä korjaantunut eri äänenpainoilla tai kehonkielillä. (Fried & Hansson 2013, 149.)

Digitaaliset viestintätyökalut ovat kuitenkin kehittyneet mittavasti viimevuosien aikana kun internet-yhteydet ovat nopeutuneet sekä web-kamerat ovat kehittyneet. Hyödyntämällä esimerkiksi Skype pikaviestintäohjelmaa sovelluksen käyttäjät voivat keskustella reaaliaikaisesti video- sekä äänipuheluiden avulla (Skype 2014). Tämä on kehittänyt kommunikointia verkon välityksellä huomattavasti, mutta se on kuitenkin yhä vain digitaalisesti muodostettu viestintämuoto. Skypen kaltaiset pikaviestintäohjelmat ovat kuitenkin hyvä vaihtoehto kun todellisia tapaamisia ei ole mahdollista järjestää. Suurin osa kyseisistä pikaviestintätyökaluista ovat myös edullisia tai jopa ilmaisia.

6.2 Aikavyöhykkeiden huomioiminen

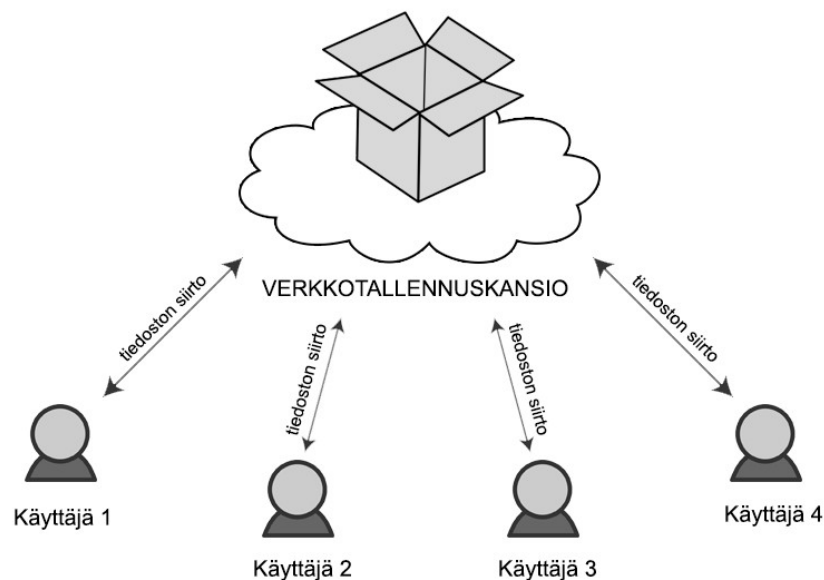
Kun muodostetaan kansainvälinen etäyhteistyö verkon välityksellä, aikavyöhykkeet voivat toimia suurena haasteena. Otetaan esimerkiksi tapaus, jossa etäyhteistyön muodostavat henkilö Suomesta ja henkilö Californian osavaltiosta Yhdysvalloista. Tässä tapauksessa aikavyöhykkeet muodostavat kymmenen tunnin aikaeron. Kun Suomessa kello on neljä päivällä, Californiassa kello on silloin vasta kuusi samana aamuna. Tämä voi toimia hidasteena työn tekemiselle, koska reaaliaikaisen keskustelun järjestäminen voi olla hankalaa. Etäyhteistyön toisen osapuolen tavoittaminen voi yleisestikin kestää kauan, koska työaikataulut eivät välttämättä kohtaa toistensa kanssa varsinkin jos työskennellään perinteisinä työtunteina. Tällaisen yhteistyön kohdalla kasvaa organisoinnin ja yleisen suunnittelun merkitys entisestään.

6.3 Tiedon organisointi

Kuten missä tahansa yhteistyöprojektissa niin myös etäyhteistyössä projektin informaation sekä materiaalin organisointi on äärimmäisen tärkeää. Organisoinnin tärkeys korostuu vielä vahvemmin digitaalisesti muodostetussa etäyhteistyössä, koska osapuolet eivät työskentele samassa tilassa. Yhteistyön osapuolten tavoittaminen ei tämän takia aina onnistu nopeasti, joten on tärkeää että informaatio sekä työmateriaali on saatavilla vaivattomasti kaikille osapuolille.

Kun työskennellään digitaalisessa ympäristössä niin erilaisia tiedostoja voi kertyä mittavasti kuten tekstitiedostoja, kuvamateriaalia ja audiota. Jotta kukin yhteistyön osapuoli pysyisi ajantasalla työn etemisestä niin on muodostettava järkevä tapa organisoida nämä tiedostot kaikkien saataville. Tähän on kehitetty useita digitaalisia ratkaisuja verkkoon, joita kutsutaan verkkotallennus- tai tiedostonjakopalveluiksi. Nämä palvelut mahdollistavat digitaalisten tiedostojen tallentamisen verkkoon. (Fried & Hansson 2013, 99.) Käyttäjä pystyy luoda valitsemaansa palveluun uuden kansion esimerkiksi tiettyä yhteistyöprojektia varten ja tallentamaan sinne valitsemiaan tiedostoja. Käyttäjä pystyy myös antamaan pääsylvän kyseiseen kansioon toisille

käyttäjille, jotka voivat muokata tiedostoja sekä lisätä omia tiedostoja kansioon. Näin vaivattomasti voidaan luoda yhteinen keskitetty digitaalinen tallennuspaikka, johon projektin materiaali tallennetaan. Tällaisia digitaalisia verkkotallennuspalveluita ovat esimerkiksi DropBox, OneDrive, Google Drive sekä Box.



KUVIO 2. Verkkotallennuspalvelun ajatus (Kuva: Tero Jylhä 2015)

Etäyhteistyöprojektiin liittyvien digitaalisten tiedostojen saatavuus on tärkeä osa etäyhteistyön toimivuudessa. Tämän lisäksi myös työvaiheet, tehtävälistat sekä aikataulut voidaan järjestää kaikille osapuolille saataviksi. Kun yhteistyön osapuolia on useampia kuin kaksi niin edellämäinittujen asioiden järjestäminen voi olla suuressa roolissa etäyhteistyön etenemisessä. On tärkeää, että kaikki etäyhteistyön osapuolet ovat kokoajan tietoisia mitä projektissa tapahtuu ja mitä tehdä seuraavaksi. (Fried & Hansson 2013, 99-100.) Tähänkin on useita eri digitaalisia ratkaisuja kuten esimerkiksi Trello, joka on projektien hallintaan kehitetty web-pohjainen työkalu. Työvaiheiden, tehtävälistojen ja aikataulujen järjestämisessä voi hyödyntää myös verkkotallennuspalveluita, jotka aiemmin mainittiin. Esimerkiksi Dropbox.

7 ÄÄNITTEEN TUOTTAMINEN INTERNETIN VÄLITYKSELLÄ

7.1 Teoreettinen lähtökohta

Internet ja musiikin digitalisoituminen ovat vaikuttaneet moderniin musiikin tekemiseen huomattavan paljon. Mutta onko kokonaisen äänitteen valmistaminen yhteistyössä useiden musiikintekijöiden kanssa mahdollista toteuttaa täysin etänä internetin välityksellä? Sanoisin, että on se on hyvin mahdollista. Seuraavaksi käyn läpi prosessin kuinka tuotin äänitteen seitsämän kansainvälisen musiikintekijän kanssa etänä verkon välityksellä. Tämän äänitteen tarkoituksena on tuoda esille kuinka tehokas kanava internet voi olla modernissa musiikin tekemisessä. Käyn konkreettisesti läpi miten äänite syntyi kun kaikki äänitteen osapuolet olivat eri puolilla maailmaa ja mitä mahdollisia ongelmakohtia prosessissa tuli vastaan. Tarkoitukseni ei ole kuvata jokaista äänitteeseen liittyvää musiikillista vaihetta yksityiskohtaisesti vaan pyrin tekoprosessin kuvauksessa keskittymään etätyöskentelyyn ja digitaaliseen musiikintekoon liittyviin seikkoihin.

Onko mahdollista päästä samanlaiseen lopputulokseen musiikin etätyöskentelyssä kuin musiikin tekemisessä perinteisellä tavalla osapuolten ollessa samassa studiotilanteessa? Musiikin tekeminen etätyöskentelynä muodostaa paljon haasteita ja ongelmia, jotka eivät ole läsnä kun musiikkia tehdään samassa studiotilanteessa. Joten lähtökohdat musiikin tekemiseen ovat toisaalta erilaiset ja lopputulos voi täten olla myös erilainen. Se ei sen sijaan tarkoita, että lopputulos olisi huonompi. Suurimmat erot tulevat vastaan työskentelytavoissa sekä siinä mihin kukin musiikintekijä pystyy vaikuttamaan. Esimerkiksi äänitystilanteisiin vaikuttaminen reaaliajassa voi olla todella hankalaa kun kaikki äänitykset tapahtuvat eri äänitystiloissa eri puolilla maailmaa sekä eri ajankohtina. Kun tällaiset haasteet osataan ottaa huomioon äänitteen tekoprosessissa, voidaan varsin laadukkaaseen lopputulokseen päästä.

7.2 Äänitteen kuvaus

Kyseinen äänite on neljän kappaleen EP, joka on lyhenne sanoista Extended Play. EP tarkoittaa äänitettä joka on pidempikestoisempi kuin perinteinen yhden kappaleen single-äänite, mutta lyhyempi kuin täysipitkä äänite. Minä toimin äänitteen tuottajana sekä teoksen säveltäjänä. Äänitteen tuottaja on perinteisesti ohjaaja, käytännön järjestäjä, miksaaja, levy-yhtiön edustaja, sovittaja, vain jokin näistä tai jokin aivan muu rooli. Tuottaja voidaan ymmärtää lukuisin eri tavoin riippuen projektista. (Suntola 2004, 37.) Tässä projektissa tuottaja merkitsee äänitteestä vastaavaa henkilöä, sovittajaa sekä miksaajaa. Äänitteeseen halusin tuoda vaikutteita useista eri musiikin tyylilajeista kuten räpistä, vaihtoehtoisesta rockista, elokuvamusiikista sekä popista. Tämä toisi esille oman tuotannollisen näkemyksen laajuuden. Äänitteen kokonaiskuvaa en miettinyt tarkkaan etukäteen vaan kappaleet syntyivät yksi kerrallaan.

Äänitteellä vierailee seitsämän musiikintekijää eri puolilta maailmaa. Näihin vieraileviin musiikintekijöihin lukeutuu kolme esittävää artistia, kaksi kitaristia sekä kaksi tuottajaa. Vierailevien osapuolten kanssa emme henkilökohtaisesti ole tavanneet äänitteen tiimoilta vaan kaikki yhteydenpito tapahtui verkon välityksellä hyödyntämällä erilaisia digitaalisia viestintätyökaluja.

7.3 Äänitykset

Koska kaikki äänitteen musiikintekijät ovat eri puolilla maailmaa, tapahtui kaikki äänitteeseen liittyvät äänityksetkin eri tiloissa sekä eri laitteistoilla. Kaikki äänitteellä vierailevat osapuolet ovat itsenäisesti äänittäviä moderneja musiikintekijöitä, jotka työskentelevät omissa kotistudioissaan. Täten myös äänitykset voitiin järjestää käytännössä ilmaiseksi, koska kukin musiikintekijä pystyi äänittämään itsenäisesti omassa studiotilassaan omilla äänityslaitteilla. Tämä on varsin yleistä nykyään, koska musiikin tekemisen digitalisoitumisen sekä tietokoneiden kehityksen myötä äänityslaitteistojen hinnatkin ovat laskeneet mittavasti. Internetin ja hakukoneiden

myötä myös oppimismateriaalia on yleisesti saatavilla verkossa, joten musiikkituotannon sekä äänityksen perusteet on mahdollista oppia itsenäisesti.

7.4 Tuotanto ja jälkityö

Äänitteen tuotanto sekä jälkityö tapahtui pitkälti omassa kotistudiossani. Pääosaisina työvälineinä toimi tehokas PC-tietokone sekä kaksi äänituotantoon soveltuvaa tietokoneohjelmistoa. Äänitteen tekemisen aikana kotistudioni akustiikka oli kohtalaisen puutteellinen, jonka takia tilassa esiintyi kaikua sekä tilan taajuusvaste ei ollut tarkka. Tämä tarkoittaa sitä, että äänen eri taajuusalueet korostuivat tai niiden äänentasot laskivat. Tämän takia päätoimisena kuunteluvälineenä käytin AKG K240 -kuulokkeita, joita olen käyttänyt jo noin kuuden vuoden ajan. Kun työtilan akustiikka on puutteellinen niin parempaan lopputulokseen uskon pääseväni hyödyntämällä kuulokkeita. Toissijaisena kuunteluna käytin lähikenttämonitoreiden mallia Behringer Truth b2030a.

Äänen jälkityötä tapahtui osittain myös äänitysten aikana vierailevien musiikintekijöiden toimesta. Kun jokainen äänitteellä vieraileva musiikintekijä on kohtalaisen kokenut äänittämään musiikkia itse sekä tietää äänituotannon perusteet, voivat he mielestäni parhaimmalla mahdollisella tavalla käsitellä eli editoida oman äänitetyn materiaalin. Musiikkia äänittäessä on tapana ottaa lukuisia eri äänitysottoja parhaan lopputuloksen saavuttamiseksi. Äänen editoimisella tarkoitetaan sitä, että näistä äänitysotoista valitaan eri ottoja, pilkotaan niitä ja vaihdellaan järjestystä parhaan lopputuloksen saavuttamiseksi (Suntola 2004, 69). Äänitysten editoiminen voi olla mielestäni helpompaa henkilölle, joka on läsnä äänitystilanteessa. Koska minä äänitteen tuottajana en ole tässä projektissa läsnä äänitystilanteissa, on minun myös vaikeampi tietää mitä äänitystilanteissa on tapahtunut. Tämän takia mutkattomampi ratkaisu on kun itse äänittävät osapuolet editoivat äänitykset valmiiksi.



KUVA 2. Tuotannon ja jälkityön työtila (Kuva: Tero Jylhä 2014)

7.5 Kappale 1 - “The Beginning”

Äänitteen avausraitia ”The Beginning” on instrumentaalikappale, joka on tehty niin sanotusti co-writenä eli yhdessä säveltämällä sekä tässä tapauksessa myös yhdessä tuottamalla toisen musiikintekijän kanssa. Miten voidaan säveltää yhdessä kun toimitaan etätyöskentelyn muodossa? Kun hyödynnetään etätyöskentelyä, joudutaan lähes aina tekemään kompromisseja. Työskentelytavat joudutaan muokkaamaan niin, että parhaaseen lopputulokseen päästään vaikka ei pystytä olemaan fyysisesti samassa tilassa. Ennen kuin edetään suoraan kappaleen tekoprosessiin, kerron hieman miten kyseinen yhteistyö alkoi.

7.5.1 Lähtökohta

Vieraileva musiikintekijä tässä kappaleessa on Saksan Kölnissä asuva Stefan Hinterlang, joka toimii artistinimellä Ear 2 Tha Beat. Hän on kokenut moderni musiikkituottaja sekä säveltäjä. Hän on työskennellyt useiden suurten saksalaisten rap-artistien sekä kansainvälisten nimien kuten legendaarisen musiikkituottaja Dr. Dre'n suojatin The Game'n kanssa. Yhteistyömme lähti liikkeelle useita vuosia sitten internetin kautta, joka tuo hyvin esille sen kuinka tehokas kanava internet voi verkostoitumisessa olla. Löysin Ear 2 Tha Beatin musiikintekijöille suunnatusta musiikkiportaalista nimeltä SoundClick, johon pystyi lataamaan omaa musiikkiansa muiden käyttäjien kuunneltavaksi. Olin vakuuttunut Stefanin musiikista, joten otin häneen yhteyttä sähköpostin välityksellä verkostoitumisen merkeissä. Keskustelu eteni nopeasti ja päätimme lähteä kokeilemaan yhteisten kappaleiden tekemisestä verkon välityksellä.

Useiden vuosien yhteistyön jälkeen teemme yhä musiikkia yhdessä verkon välityksellä ja olemme tavanneet henkilökohtaisestikin Saksassa Musikmesse -nimisessä musiikkitapahtumassa. Kaikki tämä tapahtui yhden ainoan sähköpostin jälkeen, joka tuo vahvasti esille sen millainen kanava internet voi olla. Ilman internetiä, emme tuskin olisi koskaan edes tienneet toisistamme.

7.5.2 Co-write internetin välityksellä

Kun lähdetään säveltämään ja tuottamaan kappaletta yhdessä verkon välityksellä, on oikeastaan kaksi tapaa jolla se voidaan toteuttaa. Voidaan yrittää muodostaa esimerkiksi tavallaan virtuaalinen studiotilanne hyödyntämällä web-kameroita sekä pikaviestintätyökalua kuten Skypeä ja täten työskennellä tavallaan reaaliaikaisesti yhdessä. Se voi kuitenkin olla suhteellisen monimutkaista ja haasteellista. Ensinnäkin työskentelyajat eivät välttämättä kohtaa sekä tekijöiden henkilökohtaiset työskentelytavat voivat olla täysin erilaiset. Tämän lisäksi musiikin suoraan reaaliaikaiseen tekemiseen verkon välityksellä ei ole vielä yleisesti saatavilla mielestäni tarpeeksi edistyneitä työkaluja, joiden avulla reaaliaikainen etätyöskentely olisi

tarpeeksi helposti ja nopeasti toteutettavissa internetin välityksellä. Joitakin digitaalisia musiikkityökaluja tarkoitukseen on kuitenkin kehitetty kuten Ninjam sekä Indaba Music, mutta niiden käyttö on varsin rajattu ja vaativat esimerkiksi tietyn DAW-ohjelmiston hyödyntämisen (Rogerson 2009). Nämä haasteet huomioonottaen unohdimme reaaliaikaisen työskentelyn. Sen sijaan työskentelimme itsenäisesti ja hyvin vapaamuotoisesti jakamalla kappaleen tekemisen erillisiksi prosesseiksi ja lähettämällä digitaalisia äänitiedostoja toistemme välillä.

Tämän kappaleen tekeminen lähti käyntiin siitä, että minulla oli idea kappaleelle jonka halusin toteuttaa. Lähetin Stefanille viestin ideastani Facebook -yhteisöpalvelussa, jota käytämme pitkälti kommunikointikanavanamme. Lähetin hänelle myös referenssikappaleen, josta tulisi kappaleen idea sekä musiikillinen tyyli paremmin esille. Stefan oli innostunut ideasta ja lähdimme sitä toteuttamaan. Lähdin säveltämään ja tuottamaan ideasta demoa itsenäisesti kotistudiossani tietokoneella FL Studio nimisessä musiikkituotanto- eli DAW-ohjelmassa hyödyntämällä erilaisia virtuaalisia instrumentteja. Virtuaaliset instrumentit ovat tavallaan musiikkituotanto-ohjelmaan liitettäviä sovelluksia tai niin sanotusti liitännäisiä eli plugineja, joiden avulla voidaan tuottaa digitaalisesti eri ääniä ja instrumentteja (Harris 2009, 56). Näitä instrumentteja voidaan ohjata tietokoneeseen liitetyllä midi-ohjaimella eli esimerkiksi koskettimilla. Ääniä ja instrumentteja voidaan siis tuottaa täysin digitaalisesti tietokoneen avulla hyödyntämättä yhtäkään niin sanotusti oikeaa instrumenttia. Sävelsin kappaleen kantavan melodian kellopeiliä muistuttavalla virtuaalisella instrumentilla, jonka ympärille rakensin tavallaan äänimaiseman synteettisillä äänillä. Synteettinen ääni (voidaan kutsua myös sanalla syna) on analogisella tai digitaalisella syntetisaattorilla generoitu elektroninen ääni. Se rakentuu ääniaalloista, jotka on moduloitu ja editoitu käyttämällä erilaisia äänisuodattimia ja muita parametrejä. (Harris 2009, 62.)

Olin saanut kappaleen kantavan idean rakennettua, joka oli varsin yksinkertainen mutta tässä tapauksessa toimiva. Seuraavaksi oli Stefanin vuoro viedä kappaletta eteenpäin. Lähetin hänelle digitaaliset WAV-äänitiedostot SendSpace nimisen tiedostonjakopalvelun kautta. WAV-tiedostomuoto on digitaalisen musiikin yksi yleisimmistä ääniformaateista ja sitä hyödynnetään laajalti kun musiikkia tehdään

digitaalisessa ympäristössä. Annoin Stefanille vapauden lähteä työskentelemään kappaleen parissa itsenäisesti kotistudiossaan hetkenä milloin hänelle sopii parhaiten. Tällainen etätyöskentelytapa voi olla äärimmäisen tehokas, koska molemmat osapuolet voivat työskennellä täysin itsenäisesti, mutta kuitenkin saman kappaleen parissa. Olimme alunperin keskustelleet millaisen kappaleen haluamme tehdä, joten Stefan tiesi hyvin miten viedä kappaletta eteenpäin. Usean vuoden yhteistyön myötä välillemme on kehittynyt syvä luottamus toisen työnlaatuun ja on helppo luottaa siihen mitä toinen osapuoli tulee kappaleelle tekemään. Tämä mahdollistaa myös sen, että reaaliaikaisessa studiotilanteessa ei ole välttämätöntä olla. Kun molemmat musiikintekijät ovat ammattitaitoisia sekä kappaleelle on yhdessä kehitetty idea niin työskentely voidaan toteuttaa mutkattomasti vaikka toimitaan etätyöskentelynä itsenäisesti.

Noin viikon kuluessa Stefan oli ehtinyt viedä kappaletta itsenäisesti eteenpäin todella paljon. Se oli jo lähes valmis. Hän oli rakentanut demon päälle iskevän rumpukompin, basson sekä erilaisia ääniefektejä. Kaikki nämäkin instrumentit Stefan toteutti täysin digitaalisesti tietokoneella. Hän oli myös esimiksannut kaikki ääniraidat eli niille oli tietyntyylinen prosessointi tehty kuten kaiun lisääminen sekä äänitaajuuksien korostaminen ja leikkaaminen. Kappale oli vielä kuitenkin viimeisteltävä eli ääniraidoista oli koostettava kappaleelle rakenne sekä miksattava ääniraidat yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Stefan lähetti kappaleen kaikki WAV-ääniraidat minulle, jonka jälkeen siirsin ne uuteen projektiin Cubase nimisessä musiikkituotanto-ohjelmassa, jota hyödynnän kappaleiden miksausprosessissa.

7.5.3 Kappaleen viimeistely

Kun kappaleen kaikki ääniraidat ovat valmiina, ovat ne vielä miksattava. Miksaus on olennainen viimeistelyprosessi musiikissa, joka tarkoittaa ääniraitojen balansoimista, prosessointia ja efektoimista, joilla ääniraidoista koostetaan yhtenäinen kokonaisuus (Rhind-Tutt 2009, 94).

Lähdin miksaamaan kappaletta varsin perinteisellä tavalla hiljentämällä ensin kaikki ääniraidat ja avaamalla ääniraitoja yksitellen aloittamalla rummuista sekä bassosta. Nämä muodostavat kappaleen rytmin ja ovat olennaisessa osassa kappaleen soundissa, joten on hyvä lähteä niistä liikkeelle. Avasin ääniraitoja yksitellen ja prosessoin niitä, jos tarve vaati. Äänen prosessoiminen sisältää usein kompressoimisen eli äänen dynamiikan kontrolloimisen sekä äänitaajuuksien leikkaamisen tai korostamisen. Näiden prosessien avulla äänielementit saadaan sulamaan hyvin yhteen. Balansoin myös ääniraitojen äänentasoja sitä mukaan kun niitä avasin mukaan miksausukseen, jotta kaikki instrumentit olisi hyvässä balanssissa keskenään. Kun kaikki ääniraidat olivat auki niin kuuntelin vielä kokonaisuutta ja tein muutoksia sekä korjauksia lähinnä äänentasoihin. Kappale oli valmis. Miksausprosessia en halua tarkemmin kuvata teknisistä näkökulmista, koska se ei ole tämän työn tavoitteena.

7.5.4 Kappaleen pohdinta

Kuten huomata saattaa, tämän kappaleen tekoprosessi ei ollut kovin monimutkainen vaikka se toteutettiin etätyöskentelynä. Kun kappaleen osapuolia on vain kaksi sekä molemmat työskentelevät ainoastaan digitaalisessa ympäristössä tietokoneilla niin työskentelyn toteuttaminen voi olla kohtuullisen yksinkertaista. Prosessin yksinkertaisuutta korostaa myös se kun molemmat osapuolet ovat kykeneviä työskentelemään itsenäisesti vankalla ammattitaidolla.

7.6 Kappale 2 - “Wake Another Day”

Kappale ”Wake Another Day” oli tämän äänitteen monimutkaisin ja hankalin toteuttaa etätyöskentelynä. Suurimpina syinä tähän koen sen, että kappaleella vieraili kolme eri musiikintekijää eri puolilta maailmaa sekä useita kappaleen elementtejä kuten kitara sekä vokaalit oli äänitettävä useissa eri studiotiloissa ilman reaaliaikaista yhteyttä äänityksien aikana. Nämä seikat loivat useita eri haasteita kappaleen tekoprosessiin.

7.6.1 Lähtökohta

”Wake Another Day” kappaleella vierailee kolme eri musiikintekijää eri puolilta maailmaa. Kappaleen solisteina toimii kanadalainen esittävä artisti Immaculate sekä Arizonan osavaltioista Yhdysvalloista oleva esittävä artisti nimeltä Cryptic Wisdom. Molempien artistien kanssa meillä on pitkä yhteistyöhistoria. Yhteistyömme muodostui aikanaan MySpace -nimisen musiikkipainotteisen yhteisöpalvelun kautta, joka oli laajassa suosiossa musiikintekijöiden sekä musiikin kuluttajien keskuudessa.

Kolmas vieraileva musiikintekijä on kitaristi Joonas Leppänen, johon tutustuin opintojeni aikana Tampereen ammattikorkeakoulussa. Meidän välinen yhteistyö siis tavallaan muodostui jo internetin ulkopuolella vaikkakin konkreettinen yhteistyö toteutettiin etänä internetin välityksellä. Olimme molemmat kiinnostuneita minkälaista jälkeä yhteistyöstä voisi toteutua, koska musiikilliset tyylimme ovat varsin erilaiset. Kun huomasin, että tarvitsen tälle kappaleelle kitaristin, otin oitis yhteyttä Joonakseen ja ensimmäinen yhteistyökappale syntyi.

7.6.2 Esituotanto

Kyseisen kappaleen tekoprosessiin lähdettiin liikkeelle mielenkiintoisesta lähtökohdasta. Esittävä artisti Cryptic Wisdom oli kirjoittanut sekä äänittänyt kertosäkeen vokaalit täysin valmiiksi toisen tuottajan tekemään demokappaleeseen, joka ei koskaan valmistunut. Hän otti minuun yhteyttä Facebook-viestillä ja tiedusteli, jos haluan lähteä rakentamaan uutta kappaletta kertosäkeen ympärille. Kertosäe kuulosti mielestäni todella hyvältä, jossa oli vahvaa vaihtoehtoisen rockin tunnelmaa. Olin olennaisesti innostunut asiasta ja päätimme lähteä viemään kappaletta eteenpäin. Sain Cryptic Wisdomilta kertosäkeen vokaalit sekä alkuperäisen demon kappaleesta WAV-ääniraitoina Facebookin välityksellä. Sain suhteellisen vapaat kädet lähteä viemään kappaletta eteenpäin itsenäisesti haluamallani tavalla.

Koin, että aluksi oli tärkeää kuunnella ja analysoida korvakuulolta alkuperäistä demoversiota, jotta ymmärtäisin mitä siinä tapahtuu. Kun kappaleen vokaalit sisältävät laulumelodian ja sen ympärille täytyy sovittaa uusi kappale niin koen, että on tärkeää analysoida alkuperäistä versiota. Täten saadaan kappaleen sävel sekä mahdollinen sointukierto selville, josta on hyvä lähteä liikkeelle.

Lähdin rakentamaan kappaleen kantavaa sointukiertoa virtuaalisella pianolla sekä midi-koskettimilla laulujen ympärille. Kantavan sointukierron valmistuttua lähdin yksitellen sovittamaan eri virtuaalisia instrumentteja pianon ympärille, jotka toisivat eloa kappaleeseen. Useimmiten kappaleita sovittaessa en mieti instrumenttivalintoja kovin pitkälle vaan valinnat voivat tapahtua varsin sattumanvaraisesti hetken mielihohteesta kappaleen edetessä. Tämä työtapo pitää kaikki mahdollisuudet auki ja pystyy edetä tavallaan oman mielen mukaan. Saman päivän aikana olin saanut kappaleen kantavan pohjan rakennettua, jonka musiikillinen tyyli oli varsin sekalainen. Kappaleessa oli vivahde ambientia, poppia ja myöskin vähän hiphoppia. Instrumentteina tässä vaiheessa oli piano, useita virtuaalisesti soitettuja jousia, elektroniset rummut sekä erilaisia synteettisiä ääniä.

7.6.3 Äänitykset

Olimme solisti Cryptic Wisdomin kanssa varsin tyytyväisiä tekemääni demoversioon, mutta koin kuitenkin että kappale tarvii lisää eloa ja tietynlaista aitoutta sen sointiin. Halusin oikean sähkökitaran mukaan kappaleeseen. Vaikka digitaaliset musiikintekotyökalut ovat kehittyneet vuosien mittaan paljon, hyvän sähkökitaran tekeminen täysin digitaalisesti tietokoneella on hankalaa. Kun musiikin tekeminen toteutetaan täysin tietokoneella, voi tietynlainen luonne sekä persoonallisuus jäädä musiikista pois. Tietynlaiset äänen nyanssit sekä persoonalliset piirteet voivat uupua kappaleesta, jotka saavutetaan perinteisillä instrumenteilla sekä äänityksillä.

Lähetin kitaristi Joonas Leppäselle demoversion kappaleesta reaaliaikaisessa Facebook-chatissa ja kerroin hieman mitä haluaisin kappaleeseen. En antanut tarkkoja ohjeita vaan lähinnä ideoita kitaran saundiin nähden. Itselläni ei ole paljon kokemusta kitaroista tai kitaroiden äänityksestä, joten mielestäni paras ratkaisu oli antaa Joonakselle suhteellisen vapaat kädet toimia. Hänellä kuitenkin kokemusta kyseisestä asiasta on. Lyhyellä ohjeistuksella Joonas sai noin kolmen viikon kuluessa äänitettyä kitarat itsenäisesti omasta kodistaan käsin demoversion päälle. Hän hyödynsi äänityksissä omaa laitteistoa, johon kuului Saffire Pro 24 äänikortti, Egnater Rebel putkivahvistin sekä G&L Stratocaster kitara. Olin hyvin tyytyväinen äänitettyyn materiaaliin, jonka myötä sain Joonakselta kaikista äänityksistä erilliset editoidut WAV-ääniraidat Dropbox tiedostonjakopalvelun kautta ja lisäsin ne musiikkituotanto-ohjelman projektiin mukaan.

Kappaleen kaikki instrumentit alkoivat olemaan valmiina. Ainoa puuttuva äänitettävä elementti oli säkeiden vokaalit. Kappaleen teon alkuvaiheessa olin jo päättänyt, että haluan kanadalaisen Immaculate nimisen esittävän artistin säkeiden solistiksi. Hän on yksi tekijöistä, jonka työnlaatuun pystyn luottamaan, koska yhteistyöhistoriamme on pitkä ja tunnemme toisemme varsin hyvin. Musiikin tekeminen etänä helpottuu huomattavasti kun osapuolten välille on kehittynyt luottamus ja tekijät ovat tuttuja toisilleen. Osapuolet tuntevat myös toistensa työskentelytavat. Täten molemmat osapuolet ovat perillä siitä miten musiikki käytännössä syntyy sekä etenee kun työskennellään etänä yhdessä. Tärkeiden ja varsinkin nopeasti etenevien projektien parissa olisi optimaalista työskennellä tekijöiden kanssa, joiden kanssa yhteistyöhistoriaa on takana entuudestaan. Täten riskit vähenevät ja on luottamus siihen, että lopputulos tulee valmiiksi ajallaan. Uuden etäyhteistyön muodostamisessa on aina riski, että työskentelytavat eivät sovi yhteen tai muita tuntemattomia esteitä tulee vastaan, jotka viivästyttävät projektin valmistumista.

Keskustelimme Immaculaten kanssa reaaliaikaisessa Facebook chatissa hieman mitä ensinnäkin sanoituksilta haluamme, jotta ne sopisivat mahdollisimman hyvin jo äänitettyyn kertosäkeeseen. Itse tuottajana en halunnut lähteä sekaantumaan sanoituksiin kovin paljon, koska en ole erikoistunut sanoittamiseen millään tavalla. Kävimme lähinnä pääpiirteisesti läpi sanoituksen aiheen ja hieman myös minkälaisella

rytmityksellä säkeiden räpit toteutettaisiin. Noin parin viikon kuluessa sain äänitetyt vokaalit solistilta, jotka hän äänitti itsenäisesti omassa kotistudiossaan Kanadassa. Olin kohtuullisen tyytyväinen äänitettyyn materiaaliin, mutta löysin kuitenkin olennaisia asioita jotka halusin äänityksessä muuttaa. Kun tehdään musiikkia etänä ilman reaaliaikaista yhteydenpitoa, tällaiset ongelmat tulevat usein vastaan. Äänitetty materiaali ei välttämättä tyydytä kaikkia projektin osapuolia. Se on yksi suurimmista ja aikaa vievistä haasteista tällaisessa työskentelymuodossa. Äänitykset olisi saatu kerralla valmiiksi, jos olisimme olleet samassa todellisessa studiotilanteessa tai edes reaaliaikaisessa yhteydessä äänityksen aikana. Äänityksen virheet olisi huomannut jo äänityksen aikana ja olisi voinut puuttua niihin heti. Kun äänitykset toteutettiin etänä ilman reaaliaikaista yhteydenpitoa äänitystilanteen aikana, korjauksien tekeminen venytti kappaleen etenemistä huomattavasti. Immaculate sai kuitenkin korjausmuutokset tehtyä ohjeideni perusteella ja noin parin viikon kuluttua sain valmiiksi editoidut sekä esimiksatut WAV-ääniraidat.

7.6.4 Tuotanto

Kaikki kappaleen elementit olivat äänitetty, editoitu sekä esimiksattu. Toisin sanoen äänityksien virheet olivat korjattu sekä niitä oli hieman prosessoitu. Seuraavaksi kaikista elementeistä oli koostettava lopullinen versio sekä miksattava raidoista yhtenäinen kokonaisuus.

Aloitin yhteisen Facebook -keskustelun solistien kanssa ja keskustelimme minkälaisen kokonaisuuden haluamme ääniraidoista tehdä. Reaaliaikaista yhteyttä emme kykeneet aikaeron sekä omien kiireisten aikataulujen takia luomaan, joten keskusteluun kului muutama päivä. Tulimme lopulta yhteisymmärrykseen, että kertosäkeet ovat pitkälti tämän kappaleen kohokohdat ja halusimme, että ne kuulostavat mahdollisimman suurilta sekä että ne erottuvat hyvin kappaleessa. Kun kertosäkeet ovat isoja, halusimme pitää säkeet suhteellisen minimaalisina, jotta säkeiden ja kertosäkeiden välillä olisi paljon kontrastia. Näillä lähtökohdilla lähdin rakentamaan itsenäisesti kappaleen elementeistä yhtenäistä kokonaisuutta. Karsin instrumentteja, jos ne tuntuivat turhilta ja

saatoin jopa lisätä muutamia instrumentteja sekä synteettisiä ääniä. Lähetin kappaleen osapuolille eteenpäin vietyjä versioita muutaman päivän välein, jotta saisin ideoita ja näkemyksiä kappaleesta. Hiljalleen kappaleen elementit loksahdivat yksitellen paikoilleen ja kappaleesta alkoi muodostua yhtenäinen kokonaisuus.

7.6.5 Kappaleen pohdinta

Kuten alunperin ajattelinkin, tämän kappaleen valmistaminen oli pitkä prosessi. Suurimpina haasteina olivat niin sanotut ulkoisesti äänitettävät elementit eli äänielementit jotka oli äänitettävä eri studiotiloissa, eri laitteistoilla eri ajankohtina. Kappaleen sisältäessä ulkoisesti äänitettäviä elementtejä kuten tässä tapauksessa sähkökitara sekä vokaalit, voi äänityksiin kulua huomattavan pitkä aika kun ne toteutetaan vapaamuotoisesti etänä. Varsinkin kun työskennellään itsenäisesti omassa kotistudiossa ilman reaaliaikaista yhteyttä. Äänitettävän osion delegoimisesta lopputuloksen valmistumiseen voi jokaisen äänityksen kohdalla kulua pahimmillaan useampi viikko. Jos täytyy tehdä korjauksia ja äänittää osioita uudelleen, pitkittää se prosessia yhä enemmän. Tietenkin on huomioitava, että kukaan tämän kappaleen osapuoli ei ole ammattimuusikko vaan pääaikaaisesti he opiskelevat tai työskentelevät muulla alalla. Olettaisin, että ammattimuusikoiden kohdalla prosessi olisi ollut nopeampi.

Jos koko kyseinen kappale olisi toteutettu todellisessa studiotilanteessa samassa studiotilassa, olisi äänitykset voitu toteuttaa tehokkaammin kuten myös huomattavasti nopeammin. Olisin myös tuottajana voinut puuttua äänitysten aikana asioihin, joihin etänä oli mahdotonta puuttua. Tämän kappaleen kohdalla on kuitenkin huomioitava, että kaikkien osapuolten saaminen samaan studiotilanteeseen olisi ollut lähes mahdotonta tai vähintään todella kallista. Kun musiikkia halutaan tehdä tekijöiden kanssa, jotka ovat eri puolilla maailmaa on näihin haasteisiin totuttava ja on opittava huomioimaan ne. Kun kappaleen parissa työskentelee usea henkilö niin kommunikointi tekijöiden välillä on hyvin tärkeä. Siihen on syytä panostaa ja reaaliaikaisen keskustelun järjestäminen olisi optimaalista.

7.7 Kappale 3 - “Look At My Face”

”Look At My Face ”kappaletta pääsimme toteuttamaan varsin suoraviivaisesti. Kappaletta voisi tavallaan kutsua jopa remix-kappaleeksi, koska kappaleen kaikki vokaalit olivat täysin valmiiksi äänitetty eri biisipohjaan. Remix tarkoittaa kappaleen uudelleenversiointia, jossa alkuperäisen kappaleen raidat on miksattu uudelleen, toisinaan muun materiaalin kanssa (Remix 2013).

Tämän kappaleen kohdalla minun oli rakennettava täysin uusi kappale vokaalien ympärille. Kun ajatellaan musiikin tekemistä etätyöskentelynä niin tämän kaltainen lähtökohta on mielestäni kaikista yksinkertaisin ja nopeatempoisin toteuttaa etätyöskentelyn muodossa. Miksi? Hidastavin tekijä musiikin etätyöskentelyssä on kun kappaleen elementtejä joudutaan äänittämään ulkoisesti eri studiotiloissa sekä äänitiedostoja joudutaan jatkuvasti lähettämään digitaalisesti tekijöiden välillä. Ulkoisesti äänitettyyn materiaaliin voi myös jälkikäteen joutua tekemään muutoksia ja täten äänittämään niitä uudestaan. Tämä vie aikaa todella paljon kun toimitaan etätyöskentelyssä. Tässä tapauksessa lähes kaikki ulkoisesti äänitettävä materiaali eli vokaalit oli jo valmiina, joka nopeutti prosessia huomattavasti.

7.7.1 Äänitykset

Kappaleen tekemiseen lähdettiin minulle optimaalisesta tilanteesta eli kappale oli lähestulkoon puoliksi valmis kun pääelementti eli vokaalit oli täysin valmiiksi äänitetty ja miksattu solistin toimesta. Vokaalit kappaleen solisti Cryptic Wisdom äänitti itsenäisesti kotistudiossaan Yhdysvalloissa käyttämällä tietokonetta, Blue Baby Bottle mikrofonia sekä Focusriten Scarlett 18i6 äänikorttia. Äänitystilanakin toimi tavallisen kerrostaloasunnon huone eli äänitykset toteutettiin täysin kotiolosuhteissa kohtalaisen vaatimattomista lähtökohdista. Kotistudion akustointia voidaan kuitenkin parantaa helposti akustisella vaahtomuovilla, matoilla, patjoilla sekä siirrettävillä akustistilla elementeillä, joilla tila saadaan helposti paremman kuuloiseksi (Bregitzer 2009, 3-4). Kyseisellä itsenäisesti äänittävällä artistilla on myös todella vankka kokemus omien

vokaalien äänittämisestä sekä miksaamisesta kotiolosuhteissa, joten ammattimaiseen lopputulokseen on mahdollista päästä myös näinkin vaatimattomalla laitteistolla. Kun tietää äänituotannon perusteet, tuntee laitteistonsa sekä on kokemusta äänitysprosessista niin ammattimaisen äänityksen saavuttaminen on myös mahdollista kotistudioolosuhteissakin.

7.7.2 Tuotanto

Kuten ”Wake Another Day” kappaleen kohdalla lähdin ensimmäisenä analysoimaan alkuperäistä kappaletta, jotta kuulisin millaiseksi kappale oli alunperin tehty. Kuunteluanalyysin jälkeen sain selville kappaleen temmon, sävelen sekä rakenteen joiden pohjalta kappale tulisi rakentaa.

Lähdin rakentamaan vokaalien ympärille uusia ääniraitoja aloittamalla rummuista, jotka rakensin digitaalisesti tietokoneella FL Studioissa hyödyntämällä rumpusampleja. Sample tarkoittaa äänitettyä äänipätkää, jota käytetään laajalti musiikinteossa (Sample 2013). Se voi tarkoittaa joko yksittäistä iskua tai pidempää äänipätkää. Tässä tapauksessa käytin yksittäisiä rumpuiskuja valmiiksi äänitetyistä rummuista. Tämän kaltaisia rumpusampleja sekä muita digitaalisia äänielementtejä pystytään internetin kautta myös ostamaan eri digitaalisen audion verkkokaupoista, joita ovat esimerkiksi Producer Loops, Modern Producers sekä Prime Loops. Kyseiset verkkokaupat tarjoavat moderneille musiikintekijöille mahdollisuuden ostaa valmiiksi äänitettyjä äänielementtejä, joita on mahdollista hyödyntää omien kappaleiden tekemisessä.

Rumpuraidan sain todella nopeasti tehtyä, jonka myötä kappaleessa oli jo mukavasti potkua. Kappaleen vokaaleissa oli tummaa sekä aggressiivista sävyä ja halusin korostaa sitä kappaleen melodiassa. Lisäsin riipivän ja hieman jopa pelottavankin kuuloisien kellopelin virtuaalisella instrumentilla, joka kulkisi koko kappaleen läpi ja pitäisi tunnelmaa yllä. Kellopelin ympärille lisäsin yksinkertaisen synabassolinjan sekä outoja synääniä tuomaan vaihtelua ja syvyyttä kappaleeseen.

Lähetin solisti Cryptic Wisdomille tekemäni demoversion kappaleesta sähköpostitse ja hän oli mielissään. Hän piti uudesta rumpukompista ja kappaleen riipivästä tunnelmasta. Hän halusi kuitenkin tuoda lisää aggressiivisuutta kappaleeseen sähkökitaralla. Hänen ystävänsä oli kuulemma kitaristi, joka voisi kitaran toteuttaa. Olimme sattumalta kaikki omissa kotistudioissamme tekemässä musiikkia samaan aikaan, joten pystyimme muodostamaan reaaliaikaisen keskustelun pikaviestintäohjelmassa nimeltä AIM.

Kävimme yhdessä läpi minkälainen kitara voisi kappaleeseen sopia ja noin tunnin kuluessa kitaristi sai äänitettyä kitarat kotistudiossaan. Olin hieman jopa yllättynyt näinkin nopeasta työskentelystä mikä oli tietenkin vain hyvä asia. En tiennyt yhtään mitä laitteita kitaristi äänityksiin käytti, mutta olimme solistin kanssa molemmat tyytyväisiä äänitettyyn materiaaliin. Huomasin tosin heti, että itse ääniraitoja joutuisin editoimaan kohtalaisen paljon. Mutta olin varma, että ajoitusvirheet kitararaidoista pystyisin korjaamaan helposti kun itse äänitysten laatu oli tarpeeksi hyvä. Särökitaroilla saimme kappaleeseen lisää aggressiivisuutta ja täyteläisyyttä. Kappaleen kaikki elementit olivat kitaran lisäämisen jälkeen valmiina. Instrumentteja kappaleeseen ei kertynyt useita, koska vokaalit, rummut, kellopeleli sekä särökitarra tekivät kappaleesta jo massiivisen kuuloisin.

Kappaleen viimeistely oli varsin yksinkertainen toteuttaa kun äänielementit olivat valmiina. Kun kyseessä on rap musiikki niin kappaleiden rakenne ja itse sovituksen rakenne on yleisesti varsin suoraviivainen. Rap musiikin pohjan rakenteen muodostaa usein esimerkiksi neljän tahdin pituinen looppo eli äänipätkä, joka kulkee koko kappaleen läpi. Siihen yleisesti on liitetty kappaleen pääelementit eli esimerkiksi rummut, basso sekä jokin melodinen instrumentti. Nämä elementit luovat rytmin ja perustan koko kappaleelle. Näin rakenne tehtiin myös tämän kappaleen kohdalla. Kappaleen perustan luo neljän tahdin pituinen looppo, joka sisältää rummut, basson, kitaran sekä kellopelimelodian. Tämä looppo kulkee koko kappaleen läpi, jonka ympärillä tapahtuu eri asioita, jotka tuovat vaihtelua kappaleeseen. Kertosäkeessä särökitaran melodia muuttuu ja useita äänielementtejä tulee kappaleeseen mukaan, jotka tekevät kertosäkeestä erottuvamman sekä massiivisemmän.

Kun kappaleen rakenne oli muodostunut niin miksasin äänielementit yhtenäiseksi kokonaisuudeksi kotistudiossani perinteisellä tavalla. Hiljensin kaikki ääniraidat ja lähdin avaamaan ja prosessoimaan niitä yksitellen aloittamalla pääelementeistä eli rummuista kunnes kaikki raidat olivat auki. Olimme solistin kanssa hyvin tyytyväisiä lopputulokseen.

7.7.3 Kappaleen pohdinta

Tämän kappaleen tekoprosessi oli todella suoraviivainen ja yksinkertainen toteuttaa. Kappaleen pääelementti eli vokaalit olivat äänitetty valmiiksi ja kappaleen ideakin oli alunperin hyvin selkeä. Pystyin itsenäisesti työskentelemään kappaleen parissa joutumatta delegoimaan mitään ulkoisille osapuolille kitaraa lukuunottamatta. Onneksi kitaran äänitys ei prosessia hidastanut ollenkaan, koska onnistuimme järjestämään reaaliaikaisen yhteyden äänityksen ajaksi. Kaikki tämä mahdollisti sen, että kappale voitiin tehdä todella nopeatempoisesti ja yksinkertaisesti. Kun kommunikointi tekijöiden välillä pystyttiin järjestämään tehokkaasti ja osittain reaaliaikaisesti niin prosessi helpottui huomattavasti.

7.8 Kappale 4 - “Just Noin”

On monia tapoja, jolla musiikillinen yhteistyö voidaan toteuttaa oli työmuotona sitten perinteisesti muodostettu studiotilanne tai etätyöskentely. Kukaan ei määrittele työskentelysääntöjä vaan ne määritellään itse omien mieltymysten ja mahdollisuuksien mukaan. ”Just Noin” kappale toteutettiin varsin erikoisella tavalla verkon välityksellä. Kyseisen kappaleen tekoprosessin aikana ei ollut oikeastaan minkäänlaista suoraa kontaktia tekijöiden välillä. Käyn ensimmäiseksi läpi mitä tämä käytännössä tarkoittaa, jonka jälkeen kuvaan miten kappaleen tekoprosessi eteni.

7.8.1 Lähtokohta

Musiikintekijöille suunnatut sosiaaliset yhteisöpalvelut eli musiikkiportaalit, joihin musiikintekijät pystyvät lataamaan omaa musiikkiansa ovat muokanneet musiikintekijöiden maailmaa huomattavan paljon. Ne mahdollistavat niin musiikin digitaalisen jakamisen kuten verkostoitumisen muiden tekijöiden kanssa. Nämä palvelut ovat muokanneet vahvasti sitä minkälaisista lähtökohdista musiikkia pystytään yhdessä tekemään. Internet ja sosiaaliset musiikkiportaalit mahdollistavat sen, että musiikkia voidaan tehdä yhteistyönä ilman minkäänlaista henkilökohtaista kontaktia musiikintekijöiden välillä. Tämä kuulostaa varsin absurdilta ajatukselta. Se on kuitenkin varsin yleinen työskentelytapa internetissä, jota hyödyntävät niin aloittelevat modernit musiikintekijät kuten myös musiikinammattilaisetkin. Mitä tällainen työskentelytapa käytännössä tarkoittaa? Tällaista työskentelytapaa käytetään laajasti musiikissa, jossa esittävä artisti on musiikkikappaleen pääosassa esimerkiksi rap ja pop musiikki. Lyhyesti selitettynä tämä työskentelytapa tarkoittaa sitä, että musiikkikappaleen vokaalit ja taustalla soiva tuotanto eritellään täysin eri liittymättömiksi prosesseiksi. Kappaleen tekeminen voi käytännössä edetä niin, että musiikintekijä tai useampi musiikintekijä tuottaa itsenäisesti niin sanotusti täysin valmiin biisipohjan kappaleelle. Toisin sanottuna kaikki äänielementit vokaaleja lukuunottamatta sävelletään, sovitetaan ja tuotetaan kappaleeseen valmiiksi. Tämän kaltaisen biisipohjan päälle esittävä artisti äänittää ja tuottaa vokaalit itsenäisesti, jonka myötä kappale on valmis. Prosessit eivät siis sinänsä ole yhteydessä toisiinsa vaan ne valmistetaan täysin erillään toisistaan.

Tämä on myös suuri liiketoiminta moderneille musiikintekijöille internetissä. Modernit musiikintekijät valmistavat tämän kaltaisia biisipohjia eli biittejä itsenäisesti ja julkaisevat niitä verkkosivuilla sekä musiikkiportaaleissa. Esittävät artistit pystyvät näiden sivustojen avulla löytämään täysin valmiiksi tuotettuja biisipohjia kappaleillensa sekä ostamaan käyttöoikeuksia niiden käyttämiseen omissa kappaleissa.

7.8.2 Biisipohjan valmistaminen

”Just Noin” kappaleen tekemiseen lähdin liikkeelle lähtökohdasta, että minulla ei ollut kokonaiskuvaa siitä miltä lopullinen kappale tulee kuulostamaan. Tiesin, että minun on itsenäisesti tuotettava mahdollisimman valmiin kuuloisen pohja kappaleelle, johon olisi helppo lisätä vokaalit jälkikäteen ilman jälkituotantoa.

Halusin tehdä kappaleen, joka olisi musiikkityylillisesti 90-luvun rap musiikkia potkivilla rummuilla ja yksinkertaisella rakenteella. Lähdin kappaleen tuottamiseen hyödyntämällä toisesta kappaleesta lainattua noin 8 sekunnin mittaista melodista samplea eli äänipätkää. Leikkasin, editoin ja manipuloin samplea niin, että siitä kehittyi täysin uusi melodia ja sen saundi muuttui radikaalisti. Samplen alkuperäistä versiota on hyvin vaikea tunnistaa tekemieni editointien jälkeen. Samplejen lainaus vieraista kappaleista onkin hyvin suuri toiminta nykypäivän musiikkiteollisuudessa. Samplejen käyttöä on osittain jopa paheksuttu ja oletettu, että se on toisen musiikintekijän työn kopioimista. Sample voi kuitenkin toimia instrumenttina ihan kuin mikä tahansa muukin perinteinen instrumentti. Samplejen käyttö tarjoaa lukuisia uusia mahdollisuuksia luoda jotain täysin uniikkia. (Senior 2009.)

Samplen editoimisen jälkeen rakensin kappaleelle potkivan rumpuraidan FL Studiassa hyödyntämällä rumpusampleja. Samplen ja rumpuraidan pohjalle lisäsin vielä synabasson, joka tukisi kappaleen rytmiä. Se toisi lisää massiivisuutta kappaleeseen. Nämä kolme äänielementtiä ovat yleisesti avainasemassa rap musiikin pohjassa, jotka rakentavat perustan koko kappaleelle. Rap kappaleiden pohjia kutsutaankin yleensä sanalla biitti, joka tulee englanninkielisestä sanasta beat eli kappaleen kantava rytmi. Voidaan sanoa, että rytmi on tärkein asia rap musiikissa.

Kun kappaleen pohjan elementit olivat sinällään valmiita, koostin elementeistä täysipitkän kappaleen mukaisen rakenteen johon tuli kolme säettä ja säkeiden väliin kertosaäkeet. Kappaleen pohjan rakenne oli oltava täysin valmis, jotta mitään muutoksia ei olisi välttämättä enään jälkikäteen tehtävä. Kappaleen rakenteeseen on tosin helppo tehdä jälkikäteen muutoksia, jos haluaa esimerkiksi poistaa yhden säkeen kappaleesta.

Se, että biisipohja olisi mahdollisimman valmis oli huomioitava myös miksausprosessissa. Kun lähdin miksaamaan kappaleen pohjaa niin oli otettava huomioon, että kappaleeseen tulee vielä vokaalit päälle. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että oli jätettävä tilaa vokaalien äänentaajuuksille ekvalisoimalla käytettyjä instrumentteja sen mukaan. Ekvalisointi tarkoittaa kun äänentaajuuksia leikataan tai korostetaan taajuuskorjaimella (Gibson 2007, 116). Yleisesti vokaalit sijoitetaan miksausessa myös stereokuvan keskelle, joka oli miksausessa huomioitava. Stereokuva tarkoittaa musiikissa sitä mistä suunnasta kukin äänielementti kuuluu (Gibson 2007, 85). Kun nykyään musiikkia kuunnellaan pitkälti stereona eli useammasta kuin yhdestä kaiuttimesta niin tilaa äänille on huomattavan paljon. Ääniä on mahdollista levittää stereokuvassa niin, että äänet tulevat eri suunnista. Esimerkiksi rummut voidaan sijoittaa stereokuvan keskelle ja kitarat voidaan levittää stereokuvan vasemmalle sekä oikealle laidalle. Tällä tavoin kappaleen miksausesta saadaan suuremman kuuloinen. Silloin kun musiikkia kuunneltiin pitkälti monona eli ainoastaan yhdestä kaiuttimesta niin äänille ei ollut yhtä paljon tilaa kuin stereossa.

Kun kappaleen pohja eli biitti oli täysin valmis niin lisäsin sen verkkosivuilleni sekä useaan käyttämäni musiikkiportaaliin, jotka ovat SoundCloud, SoundClick sekä YouTube. Näistä kanavoista biisipohjiani pystyy kuuntelemaan ja lataamaan vapaasti sekä niihin on mahdollista ostaa käyttöoikeuksia, jos niitä halutaan omissa kappaleissa käyttää.

7.8.3 Äänitykset

Kasper Vaikutus niminen äänittävä artisti Espoosta kuuli kyseisen biisipohjan verkkosivuillani ja otti minuun yhteyttä kertomalla haluavansa tehdä siihen kappaleen. Olemme tehneet yhteistyötä paljon entuudestaan, joten olin vain innoissani asiasta ja annoin siihen luvan. Lähetin hänelle biisipohjasta täysin valmiin WAV-äänitiedoston ja jonkun ajan kuluttua hän äänitti vokaalit kotistudiossaan itsenäisesti sen päälle.

Hän viimeisteli kappaleen myös täysin itsenäisesti eikä mitään jälkituotantoa kappaleen pohjalle tarvinnut tehdä. Emme olleet oikeastaan missään kontaktissa kappaleen tekemisen aikana.

7.8.4 Kappaleen pohdinta

Vaikka kappaleen tekoprosessi voi sinällään kuulostaa joillekin hieman erikoiselta, on se tehokas ja yksinkertainen työskentelytapa. Se ei tietenkään sovellu kaikkiin musiikkityylilajeihin tai kappaleisiin, mutta se on yksi lähtökohta kappaleen tekemiseen. Tällaisessa työskentelytavassa on toisaalta suuri riski, että kappaleen lopputulos ei miellytä kaikkia osapuolia ja se on syytä huomioida. Tästä kappaleesta syntyi kuitenkin hyvän kuuloinen, jonka myötä se tällekin äänitteelle päättyi. Useat kappaleet ja yhteistyömuodot voivat myös hyvinkin alkaa näistä lähtökohdista, jonka myötä voi kehittyä tiiviimpi yhteistyö tekijöiden välille. Mikään ei myöskään rajoita sitä etteikö kappaletta voisi lähteä tuottamaan eteenpäin näistä lähtökohdista. Biitti voi toimia kappaleen ideana, jonka pohjalta sitä lähdetään kehittämään eteenpäin.

Minulle tämä työskentelytapa on suuri osa liiketoimintaani ja internetistä voikin löytää biisipohjiani jopa satoja, joita pystyy ostamaan omaan käyttöönsä kuka tahansa. Olen käynyt kyseisellä tavalla kauppaa myös yhden maailman suurimman levy-yhtiön Universal Musicin kanssa verkon välityksellä. Tämä kertonee sen, että nykyään myös suurten toimijoiden kanssa on mahdollista toimia täysin internetin kautta.

7.9 Äänitteen viimeistely

Kun kaikki äänitteen kappaleet ovat valmiita, äänitteen valmistamisen viimeiseen vaiheeseen kuuluu masterointi. Masteroinnin tarkoituksena on valmistella äänite kopiointia varten. Masterointiin useimmiten kuuluu kappaleiden äänentasojen tasoittaminen, äänitaajuuksien ekvalisointi sekä dynamiikkojen kompressointi. Näillä prosesseilla äänite saadaan kuulostamaan yhtenäiseltä kokonaisuudelta. Nykyään

masterointiin on tullut lisäksi myös niin kutsuttu ”Loudness War”, joka tarkoittaa että kappaleiden äänentasot saataisiin mahdollisimman suuriksi. Tällä pyritään erottumaan muun musiikin joukosta, koska on yleinen luulo että mitä kovempaa musiikki soi sitä paremmalta se kuulostaa. (Gibson 2007, 225-226.) Äänentasojen maksimaaliseen nostamiseen tämän äänitteen kohdalla ei pyritty vaan masteroinnin avulla haluttiin muodostaa kappaleista yhtenäinen kokonaisuus.

Masterointi on työmuoto, joka vaatii kokemusta, äärimmäisen tarkkoja korvia sekä hyvää laitteistoa että tarkkaa kuuntelutilaa. Useimmiten masteroinnin suorittaa myös eri henkilö kuin äänitteen miksaaja. Miksaaja kuluttaa tunteja ellei päiviä kappaleiden miksauksiin, jonka myötä korvat alkavat tottua kuultuihin ääniin. Tämän myötä miksaaja ei välttämättä enään erota virheitä, jotka mahdollisesti tulisi kappaleissa ja äänitteessä korjata. Tämän takia ulkopuolisen masteroijan hyödyntäminen on optimaalista. Äänite saa täysin uuden korvaparin, joka pystyy erottamaan korjattavat asiat nopeasti. (Bregitzer 2009, 184.)

Tämän äänitteen kohdalla hyödynsin myös ulkopuolista masteroijaa, joka suostui tekemään masteroinnin täysin ilmaiseksi. Äänitteen masteroija, joka kulkee taiteilijanimellä Scarebeatz ja minä työskentelemme molemmat etänä lontoolaisessa musiikkituotantoyrityksessä, joten tunnemme toisemme jo entuudestaan. Olemme tehneet myös useita musiikkiprojekteja yhdessä vuosien varrella. Nämä seikat huomioonottaen oli vaivatonta lähettää yksi sähköposti Scarebeatzille ja kysyä pystyykö hän masteroimaan tämän neljän kappaleen äänitteen. Myöntävän vastauksen sain samana päivänä, jonka myötä lähetin hänelle kappaleet WAV-äänitiedostoina Dropbox tiedostojakopalvelun kautta sekä mainitsin muutaman asian, jotka tulisi masteroinnissa huomioida. Olen kuullut Scarebeatzin masterointia aikaisemminkin, joten minulla oli luottamus että hän hoitaa asian ammattitaitoisesti. Yhden viikonlopun aikana masterointi tuli valmiiksi, johon olin tyytyväinen. Äänite oli valmis.

7.10 Äänitteen julkaisu

Tämä äänite toimii osittain omana tuottajan käyntikorttina ja se on tämän työn ohella myöskin esimerkki internetin luomista mahdollisuuksista musiikintekijöille. Näiden seikkojen takia äänitettä ei haluta kaupallistaa. Sen sijaan sen jakelu toteutetaan ilmaisjakeluna useiden eri digitaalisten jakelukanavien kautta, joihin lukeutuu esimerkiksi SoundCloud, YouTube sekä useat itsenäisesti toimivat verkkosivustot. Äänite saatetaan julkaista myös suoratoistopalveluissa kuten Spotifyssa. Koska äänite toteutettiin täysin etänä internetin välityksellä niin tuntuu ainoastaan oikealta toteuttaa sen jakaminenkin ainoastaan internetissä.

7.11 Äänitteen ongelmakohdat

Äänitteen tekoprosessissa tuli esille haasteita, jotka musiikin etätyöskentelyssä kuten yleisessäkin etätyöskentelyssä voi tulla vastaan. Osittain kappaleet etenivät todella sulavasti, mutta haasteita esiintyi niin kommunikoinnissa, ajankäytössä kuten äänityksissäkin. Etätyöskentelyssä ei välttämättä pysty vaikuttamaan kaikkiin kappaleiden tekoprosesseihin mikä voi muodostaa useita ongelmia. Se on todella tärkeä huomioida.

Kun tehdään musiikkia etätyöskentelynä etenkin harrastuspohjalta niin on lisäksi yksi haaste, jonka haluan mainita. Tämä haaste koitui ongelmaksi myös tämän äänitteen kohdalla ja se on että pystyykö vierailevaan musiikintekijään luottamaan. Tällä tarkoitan sitä, että onko vieraileva musiikintekijä kykenevä toimimaan määritetyllä aikataululla ja toimimaan ammattitaitoisesti työskentelyn ajan. Tämän äänitteen kohdalla kaksi kappaletta jouduttiin hylkäämään ja jättämään äänitteeltä pois, koska ne eivät valmistuneet ajallaan. Yksi kappale ei valmistunut ollenkaan, koska vierailevaa esittävää artistia en pystynyt enään tavoittamaan. Oli kuitenkin onnekasta, että omien vahvojen verkostojeni avulla löysin nopeasti luotettavat musiikintekijät auttamaan projektin etenemisessä. Etäyhteistyöprojekteja aloittaessa on siis syytä ottaa tämä huomioon ja mahdollisesti aloittaa yhteistyö hiljalleen pienempien projektien muodossa.

Jos toimitaan etätyöskentelynä tuntemattomien henkilöiden kanssa niin ei voi mitenkään olla varma vierailevan musiikintekijän työmoraalista, ammattitaidosta eikä henkilökohtaisesta ajankäytöstä. Nämä piirteet tulevat esille vasta useiden yhteistyöprojektien jälkeen, jonka myötä luottamus toisen työtä kohtaan kasvaa ja tekijät oppivat tuntemaan toisensa.

8 POHDINTA

Kuten tässä opinnäytetyössä on tullut ilmi, internetillä ja musiikin digitalisoitumisella on ollut merkittävä vaikutus musiikintekijöihin. Vaikutuksen pystyy näkemään jo siitä miten musiikkia on mahdollista nykypäivänä tehdä. Vaikka musiikkia voidaan tehdä etätyöskentelyn muodossa internetin välityksellä, on se äärimmäisen uusi työskentelymuoto. Vasta viime vuosina se on alkanut kasvattamaan suosiotaan internet yhteyksien nopeutuessa sekä teknologian kehittyessä. Internet on toiminut jo pitkään apuväylänä musiikintekijöille, jonka kautta yhteydenpito sekä verkostoituminen on ollut kohtalaisen helppoa. Sen sijaan musiikin tekeminen internetin välityksellä on vielä kehitysvaiheessa, jonka huomasi hyvin tätä opinnäytetyötä tehdessäni. Etäyhteistyömuodon hyödyntäminen varsinkin perinteisen musiikintekijän näkökulmasta, joka on tottunut tekemään musiikkia reaaliaikaisessa todellisessa studiotilanteessa voi olla vielä vaivalloista. Kyseinen teknologia ei ole kehittynyt siihen pisteeseen mikä mahdollistaisi yhtä tehokkaan työskentelytavan mitä todellinen studiotilanne mahdollistaa. Musiikin tekeminen etänä on myös niin uusi asia, että sitä eivät useat musiikin tekijät tule edes ajatelleeksi.

Teknologia on kuitenkin kehittymässä jatkuvasti ja hyvinkin edistyneitä työkaluja musiikin reaaliaikaiseen etätyöskentelyyn alkaa hiljalleen tulla yhä enemmän markkinoilla. Esimerkiksi Steinberg, joka on yksi suurimmista digitaalisen audion ohjelmistokehittäjistä julkaisi 2014 vuoden loppupuolella VST Connect Pro nimisen digitaalisen tietokonesovelluksen. Kyseinen sovellus mahdollistaa suoran reaaliaikaisen äänitystilanteen muodostamisen vaivattomasti kahden äänitysstudion välille kehittyneen musiikkituotanto-ohjelman sisällä. (Vst Connect Pro 2015.) Teoriassa kyseisen työkalun avulla äänitystilanteet voitaisiin toteuttaa etänä huomattavasti helpommin, nopeammin sekä tehokkaammin mitä ennen, koska pystyttäisiin muodostamaan suora yhteys äänitysstudioiden sekä äänitysohjelmistojen välille. Tämän avulla todellista studiotilannetta voitaisiin simuloida huomattavasti paremmin mitä ennen. Kyseistä työkalua en valitettavasti päässyt itse kokeilemaan tätä opinnäytetyötä varten. Luulen kuitenkin, että kyseistä teknologiaa tullaan jatkossa kehittämään yhä pidemmälle ja sen

suosio tulee kasvamaan mittavasti. Sen avulla musiikintekijät sekä äänitysstudiot ympäri maailmaa pystyvät olemaan etäyhteistyössä yhä paremmin toistensa kanssa.

Internetin ja musiikin digitalisoitumisen vaikutukset näkyvät myös olennaisesti siinä miten musiikkia on mahdollista julkaista sekä markkinoida. Internet toimii yhdistävänä tekijänä kaikessa tässä kehityksessä, jonka musiikkiteollisuus on kokenut. Internetin myötä on muodostunut kokonainen uusi digitaalinen maailma musiikintekijöille. Sosiaalisen median ja musiikkiportaalien avulla on mahdollista verkostoitua muiden musiikkiteollisuuden tekijöiden kanssa. Nämä kanavat voivat toimia nopeina sekä kustannustehokkaina väylinä uusien suhteiden solmimisessa, fanien tavoittamisessa kuten musiikin markkinoimisessakin. Tämän lisäksi internetin kehityksen myötä on syntynyt kokonainen musiikin jakelukanava eli musiikin digitaalinen jakelu verkkokauppojen, musiikkiportaalien sekä musiikin suoratoistopalveluiden kautta. Musiikkia on mahdollista julkaista entistä nopeammin sekä edullisemmin kuin ennen. Kaikki tämä kehitys tukee vahvasti itsenäisiä musiikintekijöitä. Kehitys on luonut jokaiselle itsenäiselle musiikintekijälle mahdollisuuden valmistaa, julkaista, jakaa sekä markkinoida musiikkia täysin itsenäisesti ja helpommin kuin koskaan aiemmin. On tietenkin otettava huomioon, että kehityksen myötä myös kilpailu musiikkiteollisuudessa on kasvanut mittavasti kun työkalut musiikin tekemisestä julkaisuun asti on yleisesti saatavilla kaikille musiikintekijöille.

Itselleni tämän opinnäytetyön tekeminen oli opettavainen monellakin tavalla. On mielenkiintoista huomata kuinka suuria muutoksia musiikkiteollisuus ja koko maailma on kokenut viime vuosikymmenten aikana kun tietokoneet sekä internetin käyttö ovat yleistyneet. Tuntuu absurdilta ajatella, että nykyään musiikkia voidaan tehdä yhteistyössä musiikintekijöiden kanssa, jotka ovat toisella puolella maailmaa toisistaan. Suurimpana opettavana tekijänä tämän opinnäytetyön tekemisessä koenkin, että opin ymmärtämään minkälaisia haasteita tällainen musiikillinen yhteistyö internetin välityksellä voi tuoda vastaan. Internetin välityksellä toteutetun äänitteen tekoprosessin myötä opin paremmin ymmärtämään sekä huomioimaan nämä haasteet. Olin teoriassa tietoinen haasteista jotka etäyhteistyössä voi muodostua, mutta vasta äänitteen tekoprosessin myötä opin ymmärtämään niiden merkityksen. Nämä haasteet osaan

huomioida entistä paremmin tulevissa projekteissa ja täten toteuttaa seuraavat projektit tehokkaammin.

Huomioiden valmistamani äänitteen lähtökohdat sekä käytettävissä olevat puitteet, onnistuimme mielestäni hyvin. Äänitteen valmistaminen todellakin on mahdollista toteuttaa täysin internetin välityksellä. Musiikin tekeminen etäyhteistyönä internetin välityksellä ei ole vielä yhtä tehokas työskentelymuoto kuin todelliset studiotilanteet, mutta etäyhteistyö on hyvä vaihtoehto kun todellisia studiotilanteita ei pystytä muodostamaan. Valmistamani äänitteen kohdalla pisin välimatka musiikintekijöiden välillä on lähes 9000 (yhdeksän tuhatta) kilometriä. Todellisen studiotilanteen järjestäminen olisi siis oikeastaan järjetöntä, jos on mahdollista työskennellä myös internetin välityksellä ja täten käytännössä ilmaiseksi. Kun jokainen äänitteellä vieraileva musiikintekijä pystyi työskentelemään omassa kotistudiossaan omilla laitteistoilla niin tämä äänite pystyttiin myös tekemään täysin ilmaiseksi. Tämä on yksi teknologian kehityksen ja musiikin digitalisoitumisen merkittävistä hyödyistä musiikintekijöiden kannalta. Kun tietokoneet ovat nykyisin yleisiä työkaluja musiikin tekemisessä niin myös kotistudioita on mahdollista pystyttää entistä vaivattomammin. Tämä on helpottanut musiikin tekemistä huomattavasti.

Luulen, että teknologian kehittyessä ja internetin muodostuessa yhä tärkeämmäksi viestintäväyläksi maailmassa myös etäyhteistyötä ryhdytään hyödyntämään entistä enemmän jokaisella teollisuuden alalla, myös musiikissa. Jo nyt internet on äärimmäisen tehokas sekä nopea viestintäväylä ja uskon sen merkityksen kasvavan tulevaisuudessa entisestään. Uskon myös, että musiikin digitaalisten formaattien merkitys kasvaa tulevaisuudessa entistä suuremmaksi teknologian kehittyessä. Voi olla, että tulevaisuudessa musiikin tekeminen, musiikin kulutus sekä koko musiikkiteollisuus tulevat olemaan hyvin erilaisia verrattuna siihen mitä ne tänäpäivänä ovat.

LÄHTEET

Bregitzer, L. 2009. Secrets of recording. Burlington: Focal Press.

Duffel, D. 2005. Making music with samples. San Fransisco: Backbeat Books.

Fried, J. & Hansson, D. 2014. Etänä, toimistoa ei tarvita. Suom. Heiskanen, M. Helsinki: Kauppakamari. Alkuperäinen teos 2013.

Gallagher, M. 2009. The Music Tech Dictionary: A Glossary of Audio-Related Terms and Technologies. Boston: Course Technology.

Gibson, B. 2007. Mixing and mastering. New York: Hal Leonard Books.

Haasio, A. 2008. Kaikki irti internetistä. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Hardy, P. 2012. Download! How the internet transformed the record business. London: Omnibus Press.

Harris, B. 2009. Home studio setup. Burlington: Focal Press.

Koskinen, J. 2004. Verkkoliiketoiminta. Helsinki: Edita Prima Oy.

Kusek, D. 2005. The future of music: Manifesto for the digital music revolution. Boston: Berklee Press.

Mäkinen, O. 2006. Internet ja etiikka. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Rhind-Tutt, M. 2009. Music technology from scratch. London: Rhinegold Publishing Limited.

Suntola S, 2004. Luova studiotyö. Helsinki: Idemeo Oy.

Tuominen, P. 2013. Virtuaalimaine. Helsinki: Talentum Media Oy.

Tuomola, A. 2002. Musiikin digitaalinen jakelu. Keskeiset teknologiat ja liiketoimintamallit. Turku: Turun kauppakorkeakoulu.

Vartiainen, M. 2005. Mobiilin työn haasteet. Helsinki: Työministeriö.

Anssi Kela. Levoton tyttö ja spotify. 6.11.2013. Anssi Kela Blogi. Luettu 1.4.2015. <http://www.anssikela.com/2013/11/06/levoton-tytto-ja-spotify/>

Apple press info. 2013. Apple verkkosivusto. Luettu 3.11.2014. <https://www.apple.com/pr/library/2013/02/06iTunes-Store-Sets-New-Record-with-25-Billion-Songs-Sold.html>

Digitaalinen ääni. 2007. Äänipää verkkosivusto. Luettu 1.4.2015.
http://www.aanipaa.tamk.fi/digi_1.htm

Dingle. Sosiaalinen media artistin promootiovälineenä. 24.10.2014. Dingle Blogi. Luettu 1.4.2015.
<http://dingle.fi/2014/10/24/sosiaalinen-media-artistin-promootiovalineena/>

Facebook newsroom. 2014. Luettu 3.11.2014.
<http://newsroom.fb.com/company-info/>

Google search statistics. 2014. Internet live stats verkkosivusto. Luettu 3.11.2014.
<http://www.internetlivestats.com/google-search-statistics/>

iTunes Store. 2014. Wikipedia vapaa tietosanakirja. Luettu 3.12.2014.
http://en.wikipedia.org/wiki/iTunes_Store

Napster. 2014. Wikipedia vapaa tietosanakirja. Luettu 4.8.2014.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Napster>

Number of internet users. 2015. Internet live stats verkkosivusto. Luettu 3.11.2014.
<http://www.internetlivestats.com/internet-users>

Remix. 2013. Wikipedia vapaa tietosanakirja. Luettu 26.11.2014.
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Remix>

Rogerson, B. 2009. 8 ways to make music online. Luettu 1.4.2014.
<http://www.musicradar.com/tuition/tech/8-free-ways-to-make-music-online-203644/>

Sample. 2013. Wikipedia vapaa tietosanakirja. Luettu 26.11.2014.
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sample>

Senior, M. 2009. How to build tracks around sampled tunes. Luettu 1.4.2015.
<http://www.soundonsound.com/sos/dec11/articles/steal-the-feel.htm>

Skype. 2014. Skype verkkosivusto. Luettu 3.11.2014.
<http://www.skype.com/>

Teosto. 2014. Teosto uutiset. Luettu 2.8.2014.
<http://www.teosto.fi/teosto/uutiset/sosiaalinen-media-t%C3%A4rke%C3%A4ss%C3%A4-roolissa-musiikin-kulutuksessa>

Tunecore. Sell your music. 2013. Tunecore verkkosivusto. Luettu 1.4.2015.
http://www.tunecore.com/index/sell_your_music

Youtube press statistics. 2015. Youtube verkkosivusto. Luettu 3.11.2014.
<http://www.youtube.com/yt/press/statistics.html>

Ville Tolvanen. Sosiaalinen media tuli jäädäkseen. 21.2.2014. Ville Tolvanen Blogi. Luettu 1.4.2015.

<http://villetolvanen.com/2014/02/21/sosiaalinen-media-tuli-jaadakseen/>

Vst Connect Pro. 2015. Steinberg verkkosivusto. Luettu 20.2.2015.

https://www.steinberg.net/en/products/vst/vst_connect/vst_connect_pro.html

Williams, T. 2009. Social media strategy framework for bands. 5.1.2009. Hit Singularity Blog. Luettu 1.4.2015.

<https://hitsingularity.wordpress.com/2009/01/05/social-media-strategy-flow-chart-for-bands/>

LIITTEET

LIITE 1. Digitaalinen CD-levy

Life and Death EP – Neljän kappaleen äänite

1. Intro

säv/sov. Tero Jylhä ja Stefan Hinterlang

2. Wake Another Day

säv. Tero Jylhä ja Joonas Leppänen, san. Julian Wolansky ja David Gonzalez, sov. Tero Jylhä, Joonas Leppänen, Julian Wolansky ja David Gonzalez

3. Look At My Face

säv. Tero Jylhä, san. David Gonzalez, sov. Tero Jylhä ja David Gonzalez

4. Just Noin

säv. Tero Jylhä, san. Nicolas Rajasalo, sov. Tero Jylhä ja Nicolas Rajasalo

Miksaus – Tero Jylhä

Masterointi – Dennis Rummenhohl